MEGAWYWIAD Z ADRIANEM CHMIELARZEM • NOWE SHOTY Z KILLZONE

PlayStation 2 Xbox GameCube PS one GameBoy Mobile

LIPIEC 2004 (7/2004)
nr 67 . cena: 8.50 zł (w tym 7% Vat)

neo PLUS

RECENZJE:

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
SHELLSHOCK: NAM' 67
PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
FRONT MISSION 4
THIEF: DEADLY SHADOWS
CHRONICLES OF RIDDICK
FULL SPECTRUM WARRIOR
HARRY POTTER I WIĘZIEŃ AZKABANU
I INNE!

100 STRON NA WAKACJE

TANNER POWRÓCIŁ!

DRIV3R

Budżet gry: 17 milionów euro
Reklama i marketing: 34 miliony euro.
Efekt? Sprawdź w pierwszej recenzji!

SILENT HILL 4: THE ROOM

Graliśmy w The Room - nowe informacje i screeny z najnowszego horroru Konami!

www.neo-plus.pl
07
9 771505 820004
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA® Świat Elektroniczne/ Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

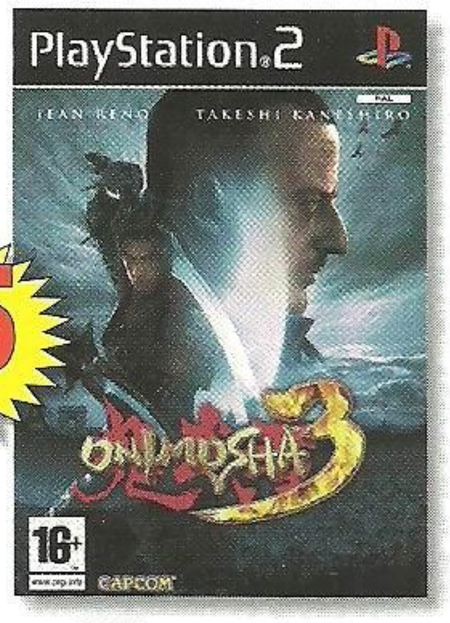
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, **sklep internetowy: www.ultima.pl**

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

Onimusha 3



195 zł

GBA SP

+ Pokemon Ruby
lub Pokemon Saphire
+ Torebka na konsolę

699 zł

Nokia NGage QD

999 zł

- niższa cena
- wygodna obsługa
- nowy design

PlayStation 2 + Singstar + 2 mikrofony

Twoja cena: 989 zł

PlayStation 2 + karta pamięci 8 MB Sony

Twoja cena: 889 zł

PLAYSTATION 2

007: Everything or Nothing	189
ALIEN vs PREDATOR: Extinction	195
ARC THE TWILIGHT of the SPIRITS	229
BALDUR's GATE: Dark Alliance 2	219
BATTLESTAR GALACTICA	219
BEYOND GOOD & EVIL	219
BROKEN SWORD: Sleeping Dragon	219
BUFFY: Chaos Bleeds	219
BURNOUT 2	149
CHAMPIONS OF NORATH	229
CHAOS LEGION	195
CONFLICT DESERT STORM 2	219
CRASH: Nitro Cart	199
DEAD TO RIGHTS	195
DEADLY SKIES 3	239
DEF JAM VENDETTA	195
DESTRUCTION DERY Arenas	229
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE	199
DOWNHILL DOMINATION	219
DOG's LIFE	179
DRAGON'S LAIR 3D	239
DRAKENGARD	229
DRIVER 3	239
EYETOY: Groove	199
EYETOY: Groove + kamera	239
FALLOUT: Brotherhood of Steel	229
FINAL FANTASY X-2	189
FIREFIGHTER F.D. 18	239
FLIPNIC	159
FORBIDDEN SIREN	179
FREEDOM FIGHTERS	195
GHOST HUNTER	179
GHOST RECOON: Jungle Storm	169
GTA 3 + GTA: Vice City	199
HARRY POTTER I PL	159
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
HULK	219
I-NINJA	229
JAK 2	179
KARAOKE STAGE	239
KILL.SWITCH	179
LEGACY of KAIN: Defiance	219
LMA MANAGER 2004	199
MAFIA	219
MANHUNT	219
MAX PAYNE 2	219
MAXIMO 2	195
MTX MOTORAX	199
MUPPETS PARTY CRUISE	159
MX UNLEASHED	229
NHL 2004	195
ONIMUSHA 3	199
PITFALL: The Lost Expedition	229
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	219
PROJECT ZERO 2	229
R: RACING	189
RATCHET & CLANK 2	179
RISE TO HONOUR	229
SERIOUS SAM: Next Encounter	229
SEVEN SAMURAI 20XX	189
SINGSTAR	239
SMASH COURT TENNIS 2	229
SOCOM + HeadSet	359
SONIC HEROES	239
SOUL CALIBUR 2	195
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR TREK: Shaterred Universe	159
SWAT	219
THIS IS FOOTBALL 2004	229
TONY HAWK UNDERGROUND	209
TOTAL CLUB MANAGER	159
TRANSFORMERS	239
TRUE CRIME + koszulka	199
XIII	219
ZONE OF THE ENDERS 2	199

Platinum PS2:

007 NIGHTFIRE	77
COLIN McRAE RALLY 3	99
COLIN 04	139
CORVETTE	149
DINO STALKER	59
ENTER THE MATRIX	119
FIFA 2003	69
FINAL FANTASY X	129
GDZIE JEST NEMO	99
GETAWAY	79
GRAN TURISMO 3	79
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	79
GREGORY HORROR SHOW	79
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HYPER STREET FIGHTER 2 TURBO	77
JAK & DEXTER	119
KINGDOM HEARTS	119
LOONEY TUNES: Back in Action	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
NBA LIVE 2003	69
NHL 2003	49
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	119
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
PRO EVOLUTION SOCCER 2	79
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139
RATCHET & CLANK	79
RESIDENT EVIL: Veronica	79
RUMBLE RACING	49
SCOOBY DOO Night of 100 Frights	119
SILENT HILL 3	119
SIMS	77
SOCOM	79
SPACE CHANNEL 5 v.2	59
SSX 3	77
SSX TRICKY	79
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK PROSKATER 3	109
TONY HAWK 4	119
WAY OF THE SAMURAI 2	119
WRC 2: Extreme	79

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2
Kilkanaście nowych zestawów

.....	tel.,www
Action Replay MAX	169
Action Replay MAX + 8MB MC	209
Arcade Stick	79
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	139
Extreme Action Pad Logitech	119
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video	39
Kierownica Logitech Driving Force Pro + GT3	699
Kierownica Logitech Driving Force Pro + GT4 Prolog	749
Kierownica Saitek	239
Klawiatura Logitech	149
Link Cable	19,90
Mata do tańca	69
Memory Card 8 MB Sony (różne kolory)	129
MultiTap	79
Optyczny kabel	29,90
Pad Saitek	od 49
Pilot do nowych modeli konsol	75
Pilot universalny (konsola, TV)	99
Piloty DVD	od 39,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pionowa Sony	49
Podstawka pozioma Sony	49
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RGB DVD (brak zielonego obrazu)	19,90

PLAYSTATION/PS ONE

ALONE IN THE DARK 4	99
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRAGONBALL Final Bout	109
DRIVER 2	89
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	139
FINAL FANTASY ORIGINS	159
GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HUGO: Frog Fighter	119
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NBA LIVE 2003	69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
SPIDERMAN	89
SPYRO 3	109
STUART LITTLE 2	99
TEKKEN 3	99
TENCHU 2	99
TONY HAWK 4	69
TOSINDEN 4	59

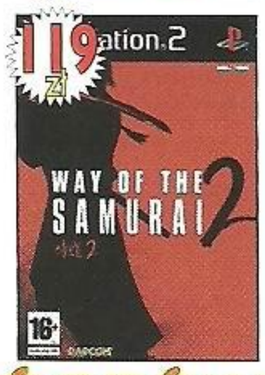
Akcesoria:

PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Link cable	29.90
Mata Konami + Dancing Stage Euromix	99
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90

Logitech Driving Force 339 zł

119 zł

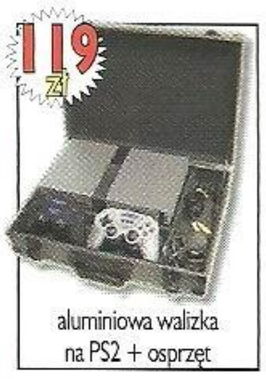
219 zł



119 zł

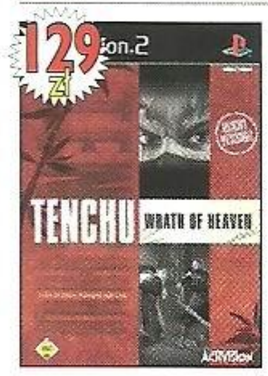
Mata Joytech PSX/PS2 69 zł

działa z PSX, PS2 i PC 62 zł

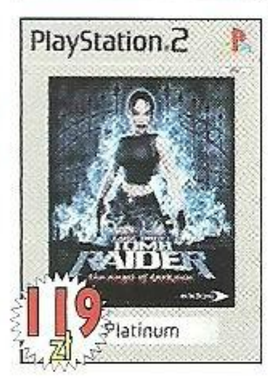


aluminiowa walizka na PS2 + osprzęt 119 zł

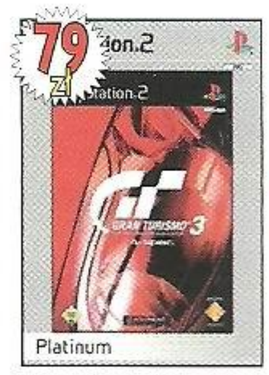
59 zł



129 zł

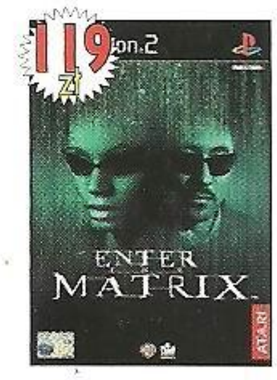


119 zł

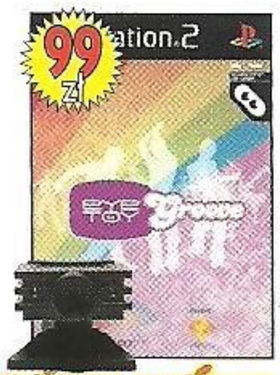


79 zł

79 zł



119 zł



99 zł

Pamiętaj: BĄDŹ ORYGINALNY !!! :)

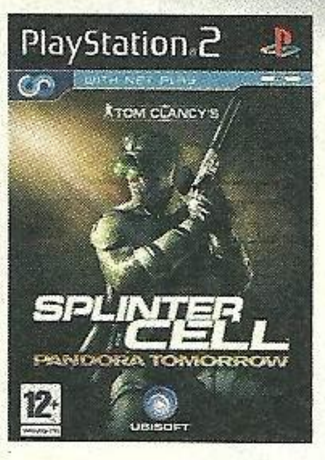
GTA San Andreas (PS2)

Zamówienie przedpremierowe!
Premiera 30 października

Twoja cena: **229 zł**

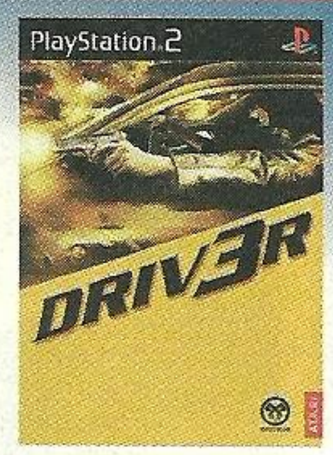
SPLINTER CELL Pandora Tomorrow (PS2)

Twoja cena: **229 zł**



DRIV3R (PS2)

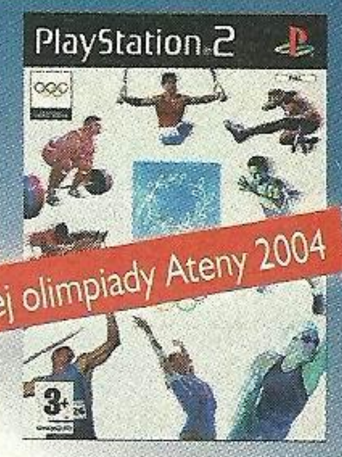
Twoja cena: **239 zł**



ATHENS 2004 (PS2)

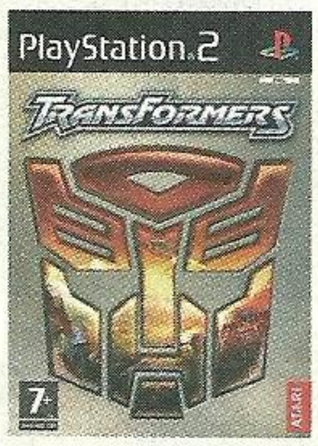
oficjalna gra letniej olimpiady Ateny 2004

Twoja cena: **tel./www**



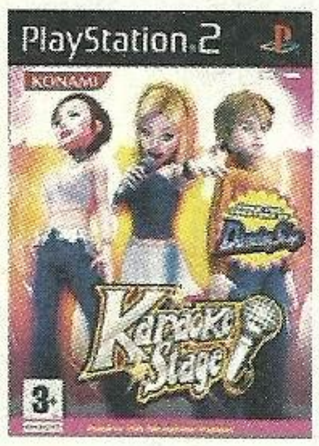
TRANSFORMERS (PS2)

Twoja cena: **239 zł**



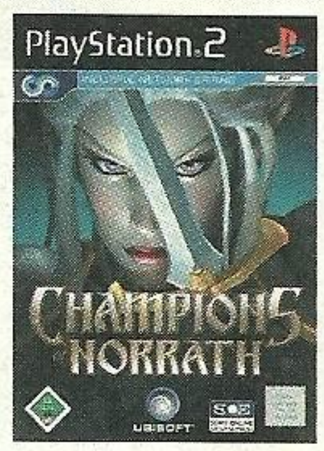
KARAOKE STAGE (PS2)

Twoja cena: **239 zł**



CHAMPIONS OF NORATH (PS2)

Twoja cena: **229 zł**



SPIDER MAN The Movie 2 (PS2)

Twoja cena: **219 zł**

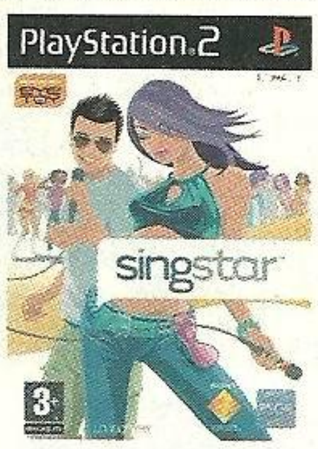
GRAN TURISMO 4 Prologue (PS2)

Twoja cena: **159 zł**

SINGSTAR (PS2)

+ 2 mikrofony

Twoja cena: **239 zł**

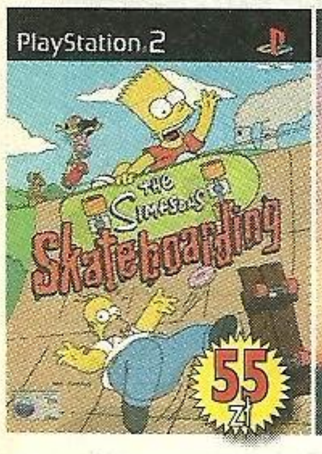


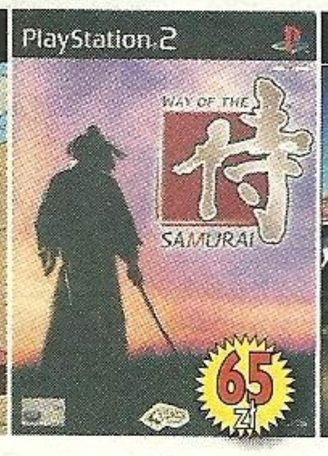
PRINCE OF PERSIA Sands of Time (PS2)

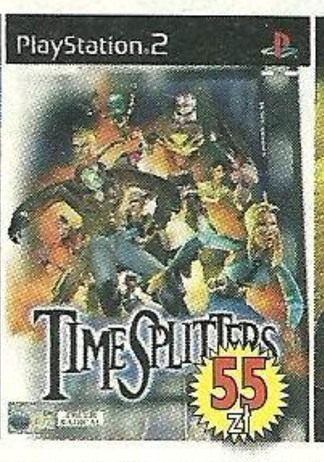
Twoja cena: **139 zł**

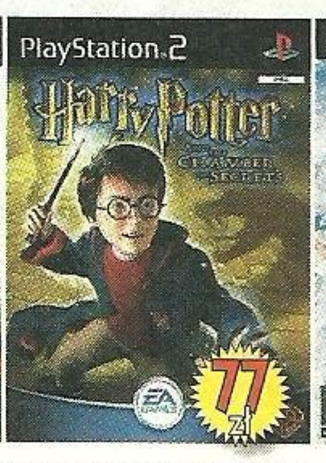
GBA SP Tribal Edition

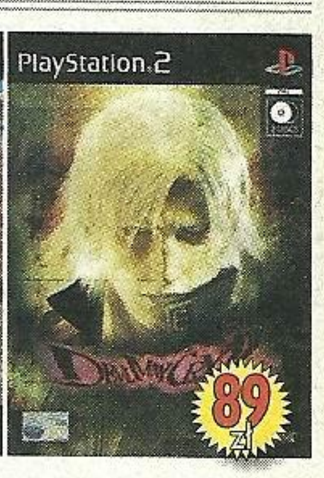
Twoja cena: **649 zł**

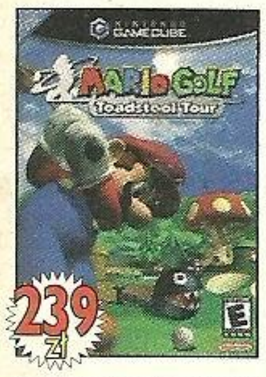










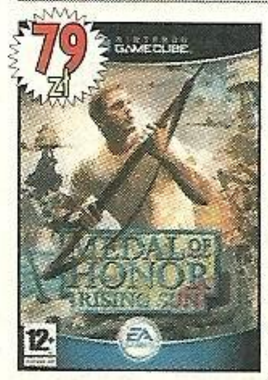


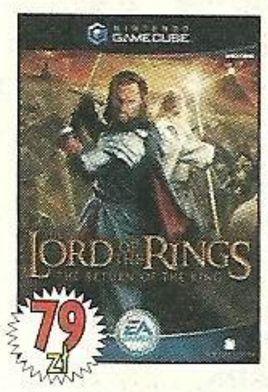
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	69
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	12,90
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

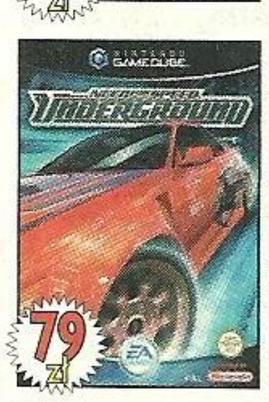
GAMECUBE

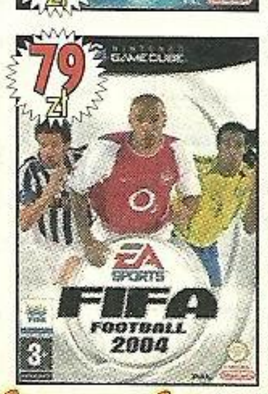
007 Agent Under Fire	79
007 Everything or Nothing	199
007 Nightfire	79
BEYOND GOOD & EVIL	159
DISNEY: Hide & Sneak	119
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
FREEDOM FIGHTERS	195
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	75
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
KNIGHTS OF THE TEMPLE	239
LUIGI'S MANSION	139
MARIO GOLF	239
MARIO KART: Double Dash	229
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	239
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
METROID PRIME	139
MGS: Twin Snake + prezent	239
MORTAL KOMBAT: Deadly Alliance	159
POKEMON CHANNEL	179
POKEMON COLLOSEUM + KArta Pamięci	249
RESIDENT EVIL ZERO	199
RESIDEN EVIL Code: Veronica	79
R: RACING	189
SIMS: Bustin' Out	159
SMASH BROS MELEE	119
SOUL CALIBUR 2	239
SPAWN ARMAGEDDON	199
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	199
STARFOX ADVENTURES	139
STARWARS: Jedi Outcaast	159
SUPER MARIO SUNSHINE	119
TONY HAWK UNDERGROUND	239
TOP GUN	119
TWO TOWERS	209
WARIO WORLD	229
ZELDA Wind Waker	239

Akcesoria:









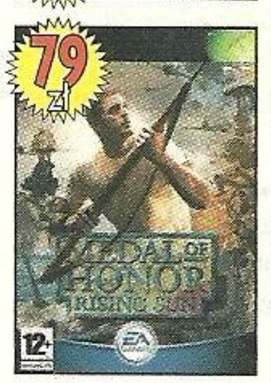
GameCube + MGS Twin Snake	729
GameCube + torba oryginalna + Super Smash Bros. Melee lub Eternal Darkness	589
GameBoy Player oryginalny	289
GBA <–> GCN Link	29,90
GBA <–> GCN Link oryg.	39
Joypad Joytech - czarny	55
Joypad Joytech - fioletowy	55
Joypad oryginalny	145
Joypad bezprzew. - BigBen	219
Joypad wavebird	219
Kierownica Logitech Force Logitech	299
Memory card - oryginalna	89
Memory Card 251 bloków	139
Memory card 4 Mb - nieoryginalna	29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	69
Plecak	59
Przedłużacz do pada	19,90
RF modulator	89
RF unit do 3 konsol	59
RGB - znakomita jakość!	59
RGB cable - oryginalny	129

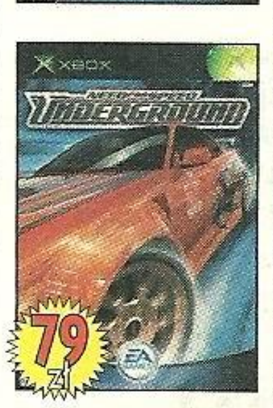
Promocyjne ceny:

ACE GOLF	29,90
BMX XXX	119
ETERNAL DARKNESS	99
FIFA 2003	59
FIFA 2004	79
LORD of the RINGS Return of the King	79
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79
NBA LIVE 2003	59
NFS: Underground	79
NHL 2003	59
SPIDER-MAN	69
TONY HAWK 3	59
TONY HAWK 4	119
TOP GUN	119
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE	79

X-BOX

007: Everything or Nothing	199
007: Nightfire	79
FIFA 2003	79
FIFA 2004	79
FREEDOM FIGHTERS	139
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING	79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79





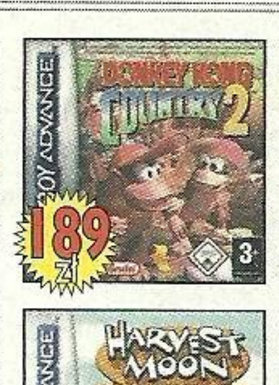
NINJA GAIDEN	219
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
STAR WARS: KOTOR	199
TONY HAWK: Underground	179

Akcesoria:

X-Box	www/tel.
Joypady nieoryg.	od 69
Joypad XS BigBen	89
Pilot DVD	69
Pistolet GunStation 2	159
RGB Scart	49
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
ADVANCE WARS	199
BALDURS's GATE: Dark Alliance	219
BANJO-KAZOOIE	199
CRASH NITRO CART	209
DEFENDER OF THE CROWN	189
DISNEY PARTY	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	189
DOOM 2	189
FINAL FANTASY TACTICS	199
F-ZERO GP LEGEND	199
GDZIE JEST NEMO?	209
GOLDEN SUN 2	189
GT ADVANCE 3	209
HOT WHEELS VELOCITY X	159
HUGO ADVANCE PL	179
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	139
MARIO ADVANCE 4	209
MAX PAYNE	219
METROID FUSION	199
MOTO RACER 2	159
NFS: Unleashed	219
PINBALL CHALLENGE	79
PITFALL: The Lost Espedition	199
POKEMON RUBY	209
POKEMON SAPHIRE	209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	199
SHEEP	179
STREET FIGHTER ALPHA 3	159
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SWORD OF MANA	189



TEKKEN ADVANCE	169
TIGER WOODS 2004	119
TOCA TOURING CARS	199
TOM & JERRY Infurnal Escape	189,90
TOMB RAIDER: The Prophecy	159
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
TONY HAWK Underground	199
WARIOLAND 4	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE	399
GAMEBOY ADVANCE SP	649
Illuminator Pro (z zasil. i akum.)	65
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
MP3 MUSIC PLAYER	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Słuchawki GBA SP + adaptor	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokowiec, link	59

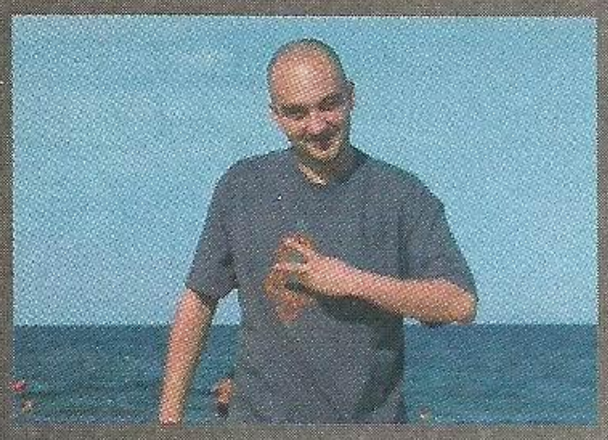
NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..... www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

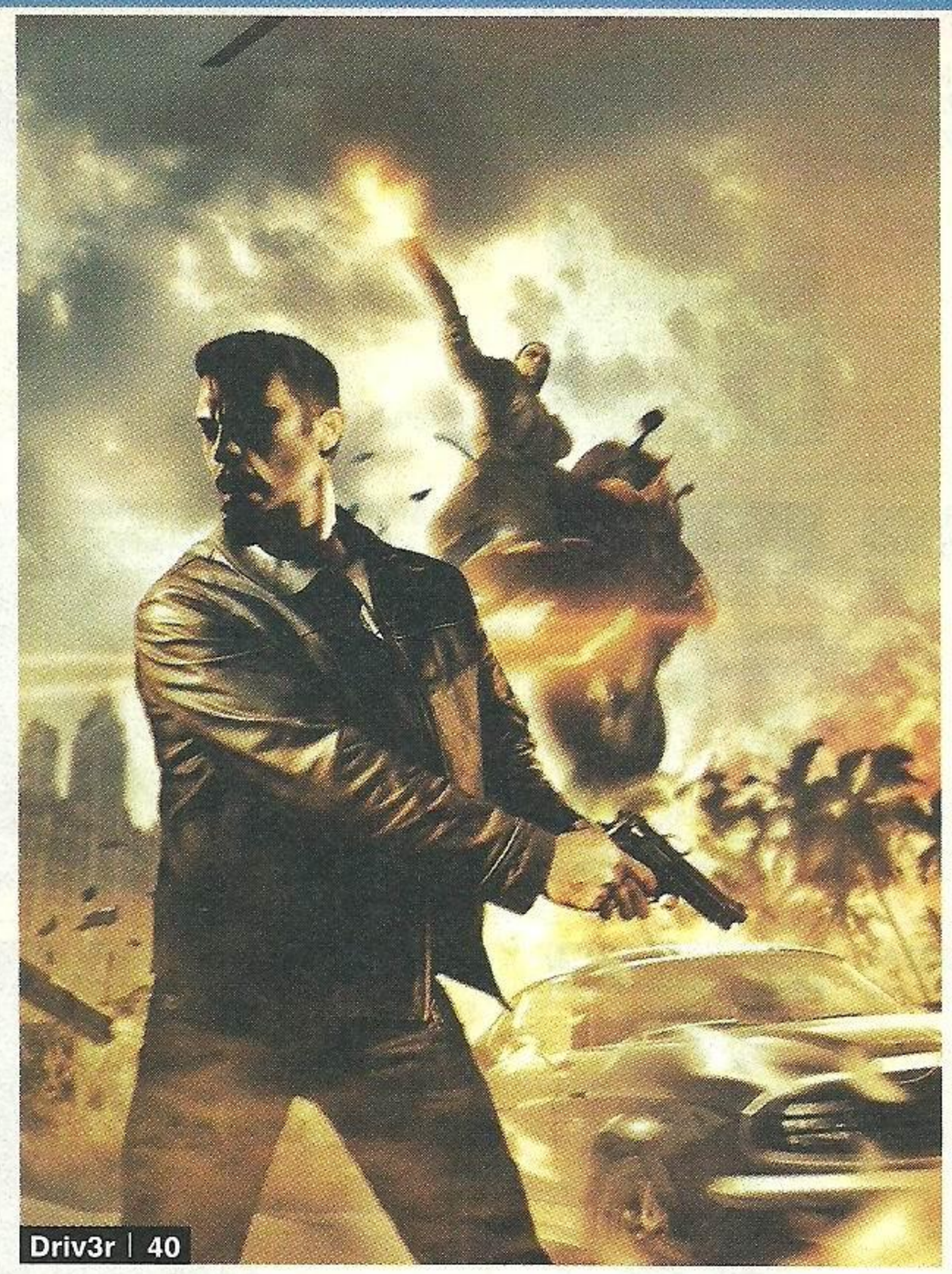
ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO

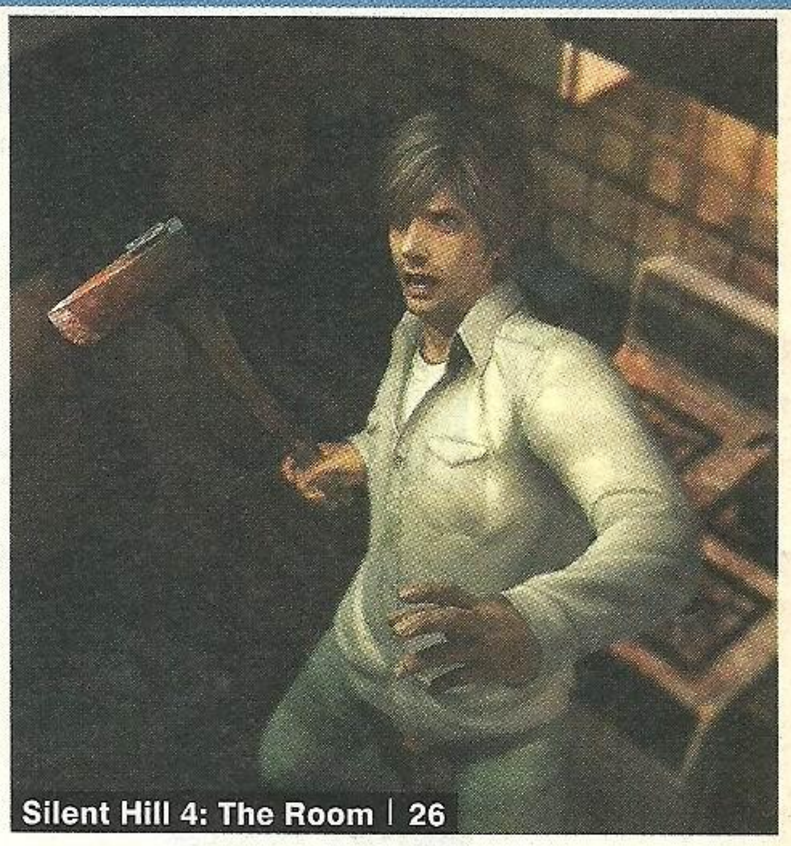


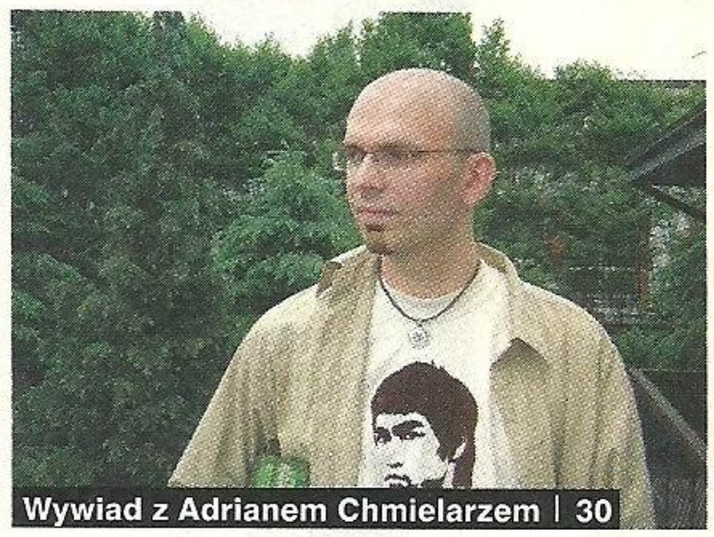
Witajcie!
Wreszcie nadeszły upragnione wakacje. Także i dla nas – **kolejny numer Neo Plus znajdzie się kioskach 31 sierpnia**, a ten, który trzymacie w dłoniach jest wydaniem wakacyjnym. Naładujemy nieco baterie słoneczne i wrócimy niebawem, by dalej informować Was o grach na nasze ukochane maszynki.
Numer wakacyjny powiększył się o 16 stron, co pozwoliło nam na trochę szaleństw ze specjałami. Graliśmy w otrzymaną od polskiego dystrybutora betę **Silent Hill 4**, którą oczywiście powierzyłem do wnikliwych testów Qoorze. Dokończyliśmy relację z E3, przyglądając się ofertom największych wydawców. Zapraszam też do lektury obszernego wywiadu z Adrianem Chmielarzem o **Painkillerze**, postępującej konwersji tego cacka na Xboxa, trudnościach w programowaniu sprzętu Microsoftu oraz o wielu innych, ciekawych sprawach.
Zamierzamy w przyszłości umieszczać więcej podobnych materiałów – dzięki nim będziecie mogli poznać branżę od środka i przyjrzeć się temu, jak to wszystko wygląda z drugiej strony barykady.
Kolejny temat to **Driv3r**, chyba najbardziej oczekiwana gra wakacji. Atari wpompowało w ten produkt i jego reklamę dosłownie ocean pieniędzy, a pierwszy rzut gry do sklepów to, bagatela, dwa i pół miliona egzemplarzy. Efekt? Na pewno nie taki, jakiego się spodziewaliśmy. Szczegóły w obszernej recenzji Marcellusa. Ale nie samym **Driv3rem** żyjemy w te wakacje. Oprócz tego zrecenzowaliśmy tony nowych i w większości dobrych gier, jak choćby fantastyczne **The Chronicles Of Riddick**, na które strasznie się napaliłem, bo Richard B. Riddick to po prostu rewelacyjnie wymyślona postać. Jeśli nie oglądaliście *Pitch Black* – szczerze polecam. Warto. Kolejne mocne tytuły na wakacje to między innymi **Shellshock: Nam'67, Onimusha 3, Full Spectrum Warrior, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, Front Mission 4** oraz **Harry Potter i Więzień Azkabanu**, pierwsza gra na PlayStation 2 wydana z polskim dubbingiem. Przeczytacie też o perypetiach Oskara, który mieszkając przez kilka miesięcy w Hiszpanii uczestniczył w opracowaniu tej wersji. Cały czas mam nadzieję na więcej gier konsolowych w polskiej wersji językowej i w sumie nie mam wątpliwości, że prędzej czy później nadejdą w hurtowych ilościach. Tylko popatrzcie na rynek pecetowy, tam praktycznie nie ma gier, które nie są przetłumaczone, a jeśli nawet ukazują się po angielsku, to przygotowywane są patche zmieniające to język na polski. Jedyną przeszkodą, jaką musimy pokonać jest tradycyjnie nienajlepsza sprzedaż oryginalnych gier konsolowych w Polsce. Towarzysz Gierek rzuciłby pewnie: „Pomożecie?"
Na koniec zaś chciałbym jeszcze pogratulować Andrzejowi Łapińskiemu za jego wkład w krzewienie kultury grania na konsolach w Polsce. Przygotowałem nawet papierowy order, hehe. Jesteście ciekawi? Zajrzyjcie na stronę 95 – to naprawdę niezła akcja.
Zapraszam do zagłębienia się w numerze i na nasze forum dyskusyjne, pod adresem **www.neo-plus.pl**.
Wypasionych wakacji w imieniu załogi N+ życzy...
Gulash

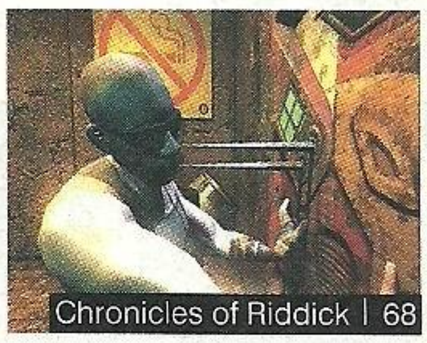
Robocza muza: Kanye West - The College Dropout, Bad Religion - The Empire Strikes First, Faithless - Outrospective, Barry White - Love Songs (put it in... ;)

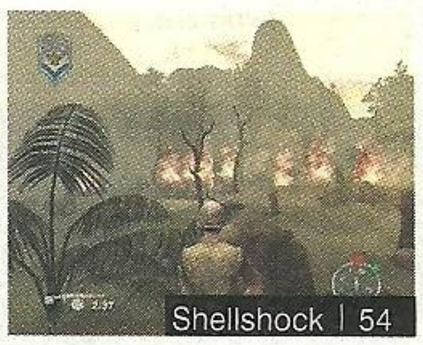
Greetz: Asik i Olo - kochani! Wreszcie mamy upragnione wakacje! Matt - witamy pana magistra! Wszyscy, którzy nas wspierają - dzięki za kolejny rok razem w naszym konsolowym gettcie ;)











SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Silent Hill 4: The Room 26
Qoora dorwał krótkie, ale treściwe, a przede wszystkim grywalne demo najnowszego horroru Konami. Czy Silent Hill 4 spełnia pokładane nadzieje?

Developer na spowiedzi: Adrian Chmielarz 30
Szczera rozmowa z twórcą Painkillera o konwersji na Xboxa, branży, nadchodzących trendach i designie.

E3: Afterparty 34
Część druga relacji - zapraszamy na przejażdżkę po stanowiskach największych wystawców na tegorocznej wystawie E3.

DRIV3R 40
Cztery lata w produkcji, nieprawdopodobne nakłady finansowe na budżet i marketing. Los Atari praktycznie zależy od tej gry. Czy warto było czekać? Marcellus rozbiera Ki3rowcę na czynniki pierwsze.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Halo 2 06
Nowe info ze świata Master Chiefa.

DJ: Decks & FX 12
Symulator smażenia naleśników.

TimeSplitters: Future Perfect 14
Cortez w czasowym kontinuum.

Killzone 18
Nowa beta - nowe, miażdżące screeny!

Ratchet & Clank 3 23
Już graliśmy w ich nowe przygody.

Burnout 3 24
Crash Mode... Nowe tryby... Wojna o pada w redakcji...

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Athens 2004 53
Bad Boys II 74
Eternal Quest 71
Evil Prophecy 59
Full Spectrum Warrior 72
Future Tactics Uprising 71
Front Mission 4 60
Harry Potter i Więzień Azkabanu 64
La Pucelle: Tactics 75
Jimmy Neutron 74
Mashed 59
Metal Slug 3 66
MTV Music Generator 3 67
Onimusha 3: Demon Siege 46
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 56
RPM Tuning 45
Riding Spirits 48
Rollercoaster World 71
Scooby Doo 74
Shadow Ops 70
Shellshock: Nam'67 54
Syberia II 58
The Chronicles of Riddick . 68
Thief: Deadly Shadows 62
UFC Sudden Impact 48
Urban Freestyle Soccer 66

STAŁE
Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 76
Mario vs Donkey Kong i inne zabawki na przenośną konsolę.

Mobile Arena 78
Wieści z komórkowego frontu.

Tips&Tricks 79
Cheaty i najnowsze tipsy do gier.

Fight Club 80
Tekken 5 i relacja z turnieju.

PS one Zone 82
W kolejnym odcinku: zespołowe gry sportowe i... nowości!

PES Party 84
Dywagacji ciąg dalszy.

Neon 85
Radosna twórczość czytelników i autorów N+.

FAQ 93
Banan odpowiada na korespondencję czytelników + ballada o Andrzeju!

Forum 97
Najciekawsze wypowiedzi czytelników.

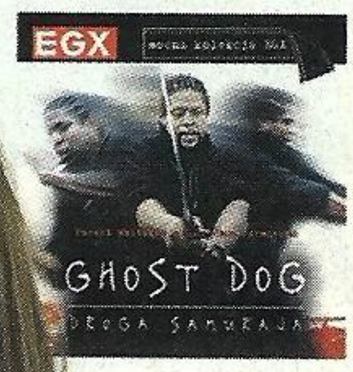
Naga prawda o gadżetach

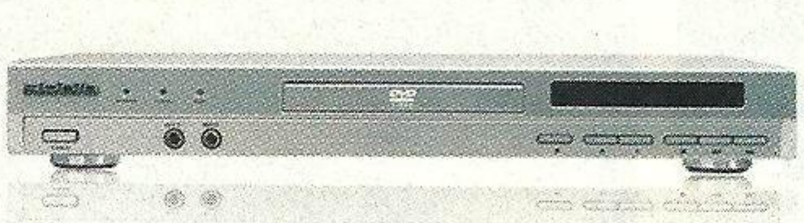
NR 2/04 CENA 14,90 ZŁ (W TYM 7% VAT) INDEKS: 384580X

EGX

KOMPUTERY GADŻETY ELEKTRONIKA DIGITAL

FILM NA DVD





TESTUJEMY NAJTAŃSZE ODTWARZACZE DVD

Gadżety na lato

JAKI SPRZĘT WARTO ZABRAĆ NA WCZASY?

8 KAMER

SPRAWDZAMY W AKCJI NAJNOWSZE KAMERY CYFROWE

PALMTOPY vs POCKET PC

WIELKI POJEDYNEK MAŁYCH KOMPUTERÓW

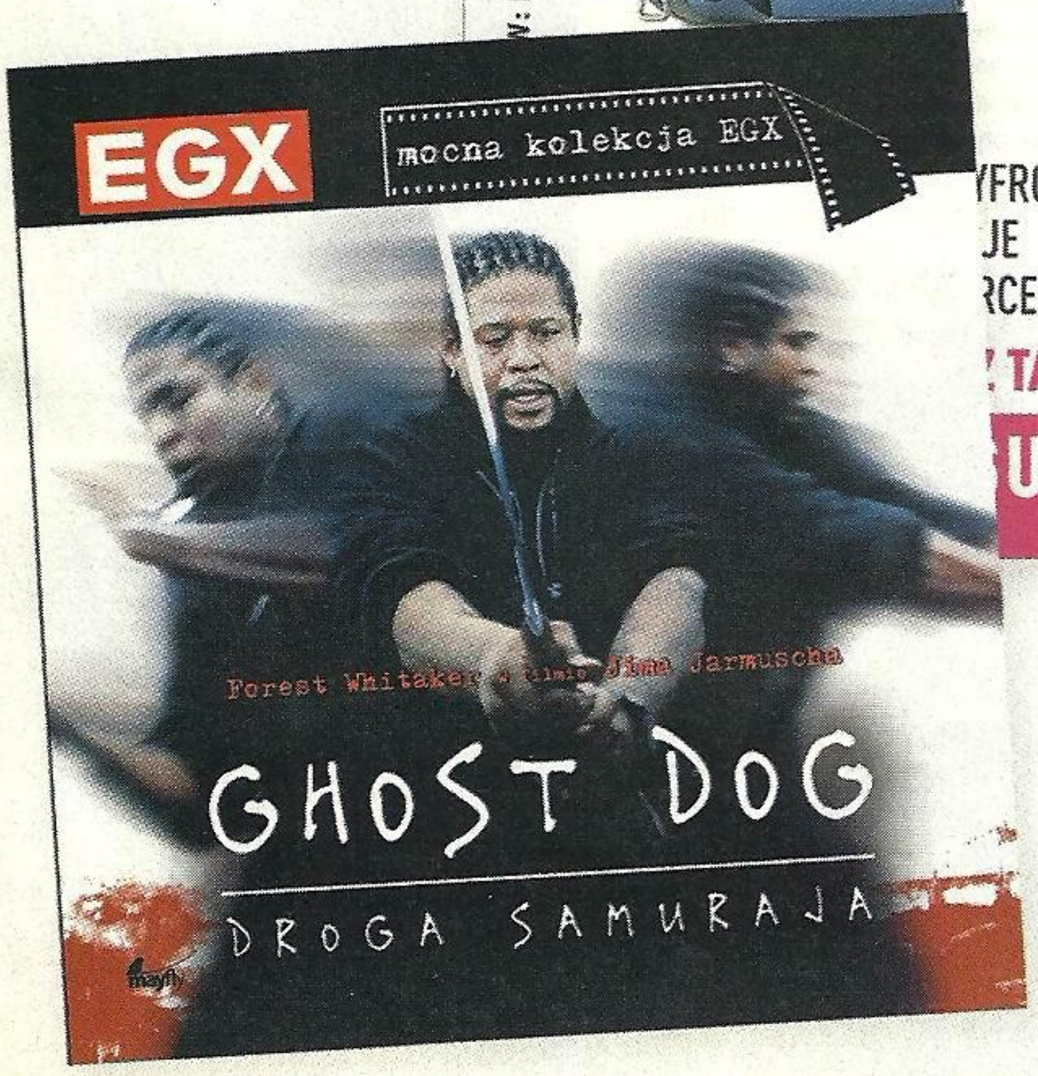
W: PROSIMY EKSPONOWAĆ W DZIALE PISM KOMPUTEROWYCH

YFROWĄ
JE
RCE

! TARGÓW E3! ZOBACZ NAJNOWSZE GADŻETY!

UPER NAGRODY!

ISSN 1732-677X



EGX z filmem GHOST DOG na DVD

news

HALO 2

- Developer: Bungie
- Wydawca: Microsoft
- Platforma: Xbox
- Termin: listopad 2004

No dobra wszyscy fani Halo, przestajemy się chwilowo rozpływać na Killzone (aż do strony 18 ;) i zajmiemy się tym, co interesuje Was najbardziej – **Halo 2**. A jest o czym mówić, bo w dziecku Bungie kryje się całe mnóstwo najróżniejszych ciekawostek i nowości.

O porywaniu różnych pojazdów zapewne wiecie, bo ten motyw był pokazany już na zeszłorocznym E3, ale dla odświeżenia pamięci warto o tym wspomnieć. Można na przykład wskoczyć na nisko i wolno lecącego Ghosta, czyli powietrzny skuter covenantów i wykopać (lub zastrzelić) kierującego nim stwora. Podobnie zresztą można uczynić z Warthogiem, co najpewniej bardzo przyda się podczas grania w multiplayerze. Wykonanie takiej akcji ma być zaskakująco proste – jeden przycisk odpowiedzialny za skok (gdy na ekranie pojawi się odpowiednia ikonka), a potem ponowne naduszenie, by unieszkodliwić wroga. Fajne jest również to, że przejąć w ten sposób pojazd można będzie nie tylko z ziemi, ale także wskakując do niego z wyżej położonego miejsca, na przykład z dachu budynku. Ta akcja nas nieźle grzeje, ale nie ma porównania z pruciem do wrogów z dwóch różnych gnatów trzymanych jednocześnie w dłoniach. Właśnie, to chyba największa innowacja w **Halo 2** – każdą z broni można operować w duecie z inną, lub taką samą spluwą, a nazywa się to Dual Wielding. Za każdą z nich odpowiada jeden ze spustów iksboksowego pada – wystarczy docisnąć oba, żeby zalać przeciwnika oceanem ołowiu i plazmy. Nie bójcie się jednak o granaty, które, jak pamiętacie, były umiejscowione pod lewym spustem. Nadal tam będą, ale dopiero, gdy zmienicie broń w drugiej ręce właśnie na granaty. Bardzo się nam podoba takie rozwiązanie, fakt, że absolutnie nowe nie jest, ale z dwiema różnymi spluwami chyba jeszcze nikt tego nie próbował.

Z arsenałem wiąże się też jeszcze jedna sprawa – w Halo można było nosić tylko dwie bronie i choć podobnie będzie w dwójce, nowością w tym wypadku ma być możliwość nie tylko podnoszenia broni upuszczonej przez martwych wrogów, ale także zamienianie się z towarzyszami broni. Na przykład wymienienie pistoletu na wyrzutnię rakiet lub inną przydatną w danym momencie giwerę. Wprawdzie dla naszego znajomego żołnierza to jak zamienienie siekierki na kijek, ale w końcu Master Chief na pewno potrafi zrobić z mocniejszej spluwy lepszy użytek. Możliwe będzie również zdobycie miecza świetln... tfu, miecza plazmowego (Covenant Energy Blade), który z mieczem Jedi ma jedną wspólną cechę – czyste trafienie to pewna śmierć. Jest to perfekcyjna broń na bliski dystans, ale o dość dużym mimo wszystko zasięgu. Większym z pewnością niż standardowe przywalenie kolbą. Walka mieczem plazmowym będzie też nieco bardziej skomplikowana niż tłuczenie przeciwnika obuchem – można ciąć poziomo oraz wyprowadzić potężnego uppercuta albo zadać jeden, dobrze wymierzony, śmiertelny cios.

Wsiądźmy teraz na chwilę do Warthoga – tym razem futurystyczny hummer będzie występował w większej ilości modeli wyposażonych w rozmaitą broń, a nie tylko standardowy karabin maszynowy. Na pewno znajdzie się wśród nich działko gausa oraz wyrzutnia rakiet. Hell yeah! A na dokładkę pojazdy ulegają zniszczeniu i na przykład Warthog może w wyniku tego zmienić się w jedną wielką minę – jest pewien próg uszkodzeń, po przekroczeniu którego Warthog wybucha w wielkiej eksplozji i lepiej nie być wtedy w jego pobliżu.

Taktyka miny-Warthoga będzie z pewnością bardzo przydatna w online'owym multiplayerze, który ma obsługiwać do szesnastu graczy jednocześnie i wykorzystywać wszystkie dobrodziejstwa Xbox Live! 3.0. No i fajnie. Szkoda, że tak mało osób będzie w stanie go sprawdzić. O wiele bardziej interesują nas misje dla pojedynczego gracza, ale o nich na razie wiadomo bardzo niewiele. Oprócz tego oczywiście, że bronimy Ziemi przed najazdem Covenantów, a gra prawdopodobnie rozpocznie się w ufortyfikowanej i przygotowanej na walkę z najeźdźcą Mombasie.

Wszyscy natomiast chwalą to, że sterowanie, o dziwo, jest jeszcze lepsze niż w Halo. Gałka analogowa Xboxa świetnie sprawuje się w akcji. Wprawdzie nie tak dobrze, jak myszka na PC, ale i tak nie można tu niczego zarzucić – sterowanie dopieszczone będzie idealnie. Za fizykę odpowiedzialny jest własny silnik Bungie, a nie wciskany wszędzie Havoc, który w konfrontacji z halowym może okazać się słaby. To, co zobaczycie w **Halo 2** po wypaleniu z shotguna do przeciwnika zerwie Wam zapewne czapki z głów.

Aha, oprócz znanego nam wszystkim Master Chiefa w zielonej zbroi, oraz zwykłych żołnierzy pojawią się także tak zwani ODST, czyli elitarne oddziały kolesi zakutych w niemal identyczne zbroje jak Chief, tyle że klimatycznie czarne.

Nie sposób nie wspomnieć o grafice i dźwięku – jest lepiej, ładniej, bardziej szczegółowo i, co najważniejsze, płynnie. Naprawdę nie musimy się obawiać – w porównaniu do Halo może być tylko lepiej i **Halo 2** na pewno będzie jednym z najładniejszych shooterów na Xboxa.

Dolby 5.1 to także będzie poezja – każdy dźwięk dochodzący z pola walki będzie perfekcyjnie umiejscowiony w przestrzeni, a konsola będzie miała mnóstwo pracy, żeby to wszystko na żywo policzyć. Pomyślcie tylko – słyszycie nadjeżdżającego z tyłu Warthoga, więc się odwracacie, a w tym czasie źródło dźwięku musi się przemieścić na przednie głośniki. Nieważne jak sobie z tym radzi Xbox, ważne, że efekt jest obłędny i naprawdę czas najwyższy zainwestować w jakiś solidny zestaw głośników 5.1 z dekoderem lub amplitunerem. Warto.

No, od razu nam lepiej – podzieliliśmy się tym, co wydaje się najważniejsze, ale jak tylko pojawią się nowe wieści natychmiast damy znać. **Halo 2** będzie boskie i cudowne, nie może być co do tego żadnych wątpliwości – to jest po prostu pewnik. Ręczymy naszymi ciepłymi redaktorskimi posadkami, hehe.

DRIV3R™

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

PC CD ROM

PlayStation®2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

REFLECTIONS

ATARI

„Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A.
Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2" i „PlayStation" są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

newsflash

■ **Manebito = EyeToy killa?**
Nintendo zastrzegło ostatnio kilka nazw, z których można wywnioskować nieco ciekawych rzeczy. Jednak zacznijmy od tych, które nic nam mówią, czyli: „Commander", „Commanderpack" oraz „Mission". Co się za tym kryje? Ma ktoś jakieś pomysły? Nieważne, dowiemy się za jakiś czas. Przejdźmy jednak do tych nazw, przy których można już nieco pokombinować -- na przykład „Peach Hime". Po porównaniu oryginalnego tytułu znanego anime, czyli *Mononoke-hime* z jego angielską i polską wersją pozwoliło po nadludzkim wysiłku umysłowym dojść nam do wniosku, że prawdopodobnie po raz kolejny Princess Peach znajdzie się w opałach. Czy na ratunek pospieszy Mario? Zobaczymy. Najciekawsze są jednak dwa ostatnie zastrzeżone przez Ninny terminy: „Manebito/Camera" oraz „Ningen-copy/Manebito". Manebito można przetłumaczyć na „naśladowca", a Ningen-copy na „własna kopia". Resztę można sobie łatwo dośpiewać - Nintendo najwyraźniej szykuje się do wypuszczenia czegoś w rodzaju EyeToya. Niestety, nie potwierdzono czy jeszcze na GameCube'a, czy dopiero do Nintendo Revolution. Ale... w międzyczasie pan Iwata powiedział, że w nadchodzącym Mario Party 6 gracze nie będą używali joypadów. Zatem - naszym zdaniem jednak GameCube.

■ **Księżycowe chłopaki na planecie PSP**
Developer Planet Moon Studios, znany między innymi z Armed & Dangerous oraz Giants: Citizen Kabuto ogłosił, że od teraz zajmie się wyłącznie robieniem gier na PlayStation Protable. Jednym z powodów jest poszukiwanie „nowych idei", czyli odzew na wypowiedź Sony o promowaniu gier z pomysłem na PSP, a nie stworzeniu całej serii portów z PlayStation 2. Innym z motywów, o którym raczej się nie mówi, jest zapewne kasa.
W każdym razie Planet Moon Studios pracują obecnie nad grą akcji z perspektywy tpp o nieznanym jeszcze tytule.

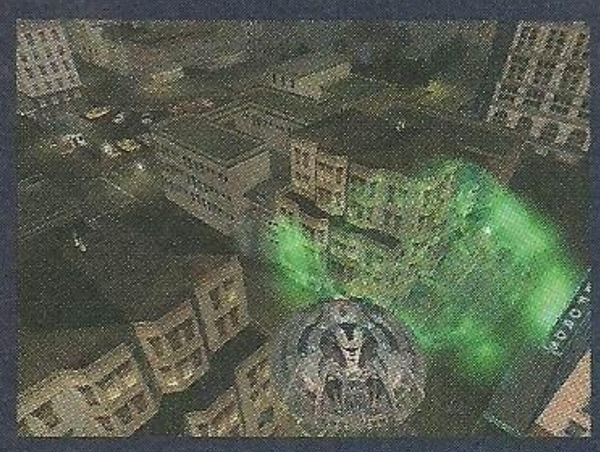
Area 51

■ Developer: Inevitable
■ Wydawca: Midway
■ Platforma: PS2, Xbox
■ Termin: zima 2004

Banalny i oklepany tytuł gry nawiązujący do słynnej bazy wojskowej ukrytej gdzieś w stanie Nevada ma w rzeczywistości sporą szansę ostrego namieszania na rynku konsolowych strzelanin FPP. Niemal każdy, kto przyglądał się Strefie 51 podczas tegorocznego święta branży elektronicznej (w skrócie E3), określał ten tytuł jako bardzo udaną kombinację drużynowego Halo i oryginalnego, leciwego, ale ciągle klimatycznego Half-Life'a. **Area 51** to opowieść o ekipie żołnierzy (HAZMAT) wysłanych do legendarnej bazy, aby przy pomocy karabinów wyjaśnić brak łączności z załogą budynku. Szybko okaże się, iż w grę wchodzi straszliwy, mutagenny wirus panoszący się po bazie i zmieniający tutejszych pracowników w coś zabójczego. To nie będzie łatwa przeprawa dla Ethana Cole, strzelca i dowódcy, którego losami pokieruje gracz.

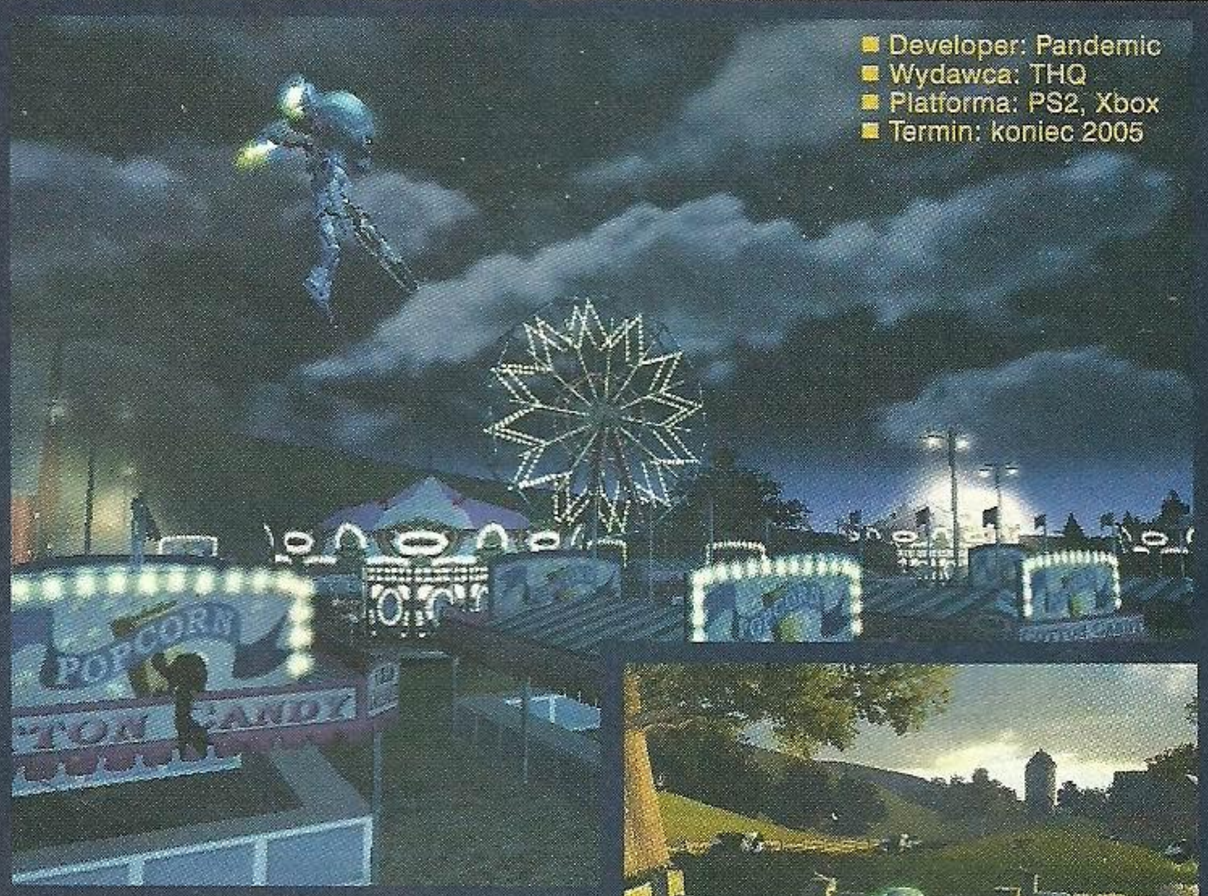
Area 51 zadziwia wykonaniem. Pomijając już fakt bardzo wysmakowanego i szczegółowego oddania broni, uwagę widzów przykuwały monstra, których animacja świadczyła o ogromie pracy włożonym w dopieszczanie gry. Bestie poruszają się szybko i realistycznie, choć nie wiemy jak w rzeczywistości zachowuje się zmutowany obcy... ale załóżmy, że podobnie. Warto wspomnieć również o wiarygodnie zachowującym się zespole HAZMAT. Żołnierze ostrzeliwują się do ostatniego pocisku, chowają za stabilnymi elementami otoczenia, nie wahają przybyć ze wsparciem, gdy Ethan chwilowo niedomaga i wstrzymują ogień, gdy rykoszet stanowi zagrożenie dla któregoś z członków zespołu.
Korytarze Strefy 51, mimo iż toną w bogactwie maleńkich szczegółów, nie są niestety tak interaktywne ja chociażby w Red Faction, gdzie rakieta wywalała w ścianie drugie drzwi. Jako zadośćuczynienie producent oferuje ogromną ilość pokrak, które będą systematycznie atakowały dzielny oddział wybrańców. Pomocne w walce na pewno okażą się komendy, które Ethan Cole wyszczeka przy pomocy podręcznego menu. Z jego pomocą możliwe będzie rozstawienie żołnierzy w danym pomieszczeniu i przygotowaniu się w ten sposób na atak kreatur. Aha, dorzućcie sobie do tego tryb multiplayer, gdzie pobawicie się w 4 osoby na podzielonym ekranie i online, dostępny zarówno dla posiadaczy Xboxa, jak i PS2. W obu przypadkach Sammy obiecuje specjalnie przygotowane rodzaje drużynowej zabawy.
Pokazane na E3 wczesne demo jeszcze w tym roku przerodzić się ma w pełnowartościową grę. Jeśli tylko producent nie popsuje sztucznej inteligencji sojuszników i wrogów, a kolejne plansze będą tak klimatyczne jak początkowe to szykuje nam się jeszcze jeden, bardzo dobry tytuł na leciwe konsolki, dobrodusznie ciągle nazywane next-genami.

Destroy All Humans



■ Developer: Pandemic
■ Wydawca: THQ
■ Platforma: PS2, Xbox
■ Termin: koniec 2005

Nieczęsto nadarza się okazja wcielenia się w postać stojącą po ciemnej stronie mocy. Być może dlatego gry z serii GTA cieszą się tak miażdżącą popularnością. Swoboda, przemoc w wykonaniu grającego i możliwość narzucania własnych reguł chyba jest w cenie. Programiści z Pandemic Studios muszą być o tym święcie przekonani, gdyż głównym bohaterem ich najnowszej gry będzie mały, zielony, wychudzony dżentelmen przybyły na ziemię z własnymi zamiarami. Jego rasa wymiera, ale jeśli uda się odnaleźć byłą kolonię obcych na Ziemi i zabrać pozostawione tam DNA, zielone istoty powinny przetrwać.
Destroy All Humans zapowiada się na pomysłową przygodówkę widzianą zza pleców cherlawego kosmity. Najfajniejszą umiejętnością pozostawioną do dyspozycji małego mistrza jest możliwość przejmowania kontroli nad innymi ludźmi i w rezultacie bezkarne wyrządzanie nimi szkód lub zwyczajne naśladowanie ich zachowań. Brzmi to trochę jak bajka, ale producent dopuszcza wcielenie się przykładowo w generała sił zbrojnych, a następnie użycie jego wpływów do przekonania Rady Narodów Zjednoczonych, że nie ma żadnych kosmitów, a wszystko to tylko urojenia i medialny szum. Momentalnie zakończą się wówczas uciążliwe wojskowe patrole, a nasz maluch sprytnie porozrabia sobie dalej.
Gra, której akcja rozegra się na początku lat pięćdziesiątych (apogeum afery w Rooswell) przepełniona będzie czarnym humorem i gagami. Jak inaczej nazwać kosmitę próbującego uzyskać informacje od krów, straszącego lokalnych przechodniów i ochrzczonego przez braci imieniem Cryptosprodium 137? Mały szaleniec podróżował będzie przy pomocy stateczku (ten można raz na jakiś czas usprawnić), bądź pieszo. Napotkanych ludzi da się pociąć laserem, przerazić na śmierć, przeczytać im myśli lub zahipnotyzować i tym samym wcielić w ich rolę. A ludzie jak to ludzie – prowadzą samochody, potrafią uderzyć, a w połączeniu z odpowiednim ekwipunkiem są w stanie wycinać całe miasta (tych szykuje się aż pięć!). Skoro o rozboju mowa, kosmitek będzie zabijał zarówno przy pomocy ziemskiego uzbrojenia (szykowany jest przebogaty ekwipunek), jak również broniami zalegającymi na pokładzie statku.
Gotowy produkt wspomagany będzie kapitalnym silnikiem odpowiedzialnym za fizykę świata (Havoc) oraz połączy w sobie mnóstwo znanych z innych gier elementów w tym manipulowanie ofiarami, destrukcję budynków, skradanie się i eksplorację nowych terenów. Cóż, przed **Destroy All Humans** jeszcze długa droga, ale będziemy pilnie śledzić doniesienia na temat tej gry. Zima 2005 to przewidywany termin ukazania się jej na PS2 i Xbox, a my strasznie chcemy, aby w praniu wyszło to przynajmniej w połowie tak fajnie, jak się zapowiada.



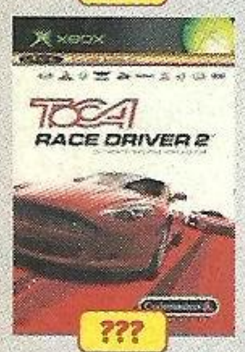
DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

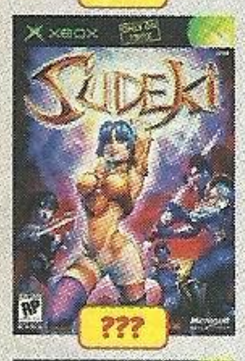
RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

ZADZWOŃ I SPRAWDŹ NASZE CENY, GWARANTUJEMY ŻE MIŁO CIĘ ZASKOCZYMY!!!



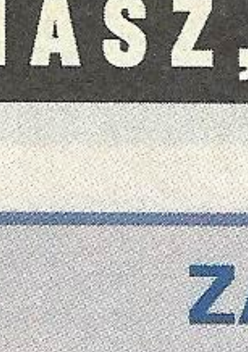


X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,-	od 599,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED	149,-	119,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	99,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 4	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	179,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	149,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LORD OF THE RINGS return of the king	189,-	149,-
MAFIA	189,-	149,-
MATRIX	179,-	129,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	179,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER	159,-	139,-
NHL 2004	199,-	99,-
NHL 2K4	189,-	149,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	129,-
PRISONER OF WAR	199,-	99,-
PROJECT GOTHAM	199,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	179,-	129,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL. 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	599,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	139,-
1080 SNOWBORDING	189,-	139,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	99,-
DRIVEN	199,-	99,-
ETERNAL DARKNES	199,-	99,-
EXTREM G3	199,-	119,-
F ZERO X	189,-	149,-
F1 2002	199,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
ISS 2	199,-	99,-
LUIGI S MANSION	199,-	99,-
MARIO	199,-	99,-
MARIO PARTY 4	199,-	79,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MEDAL OF HONOR	199,-	139,-
METROID	199,-	129,-
MICKY MOUSE	199,-	99,-

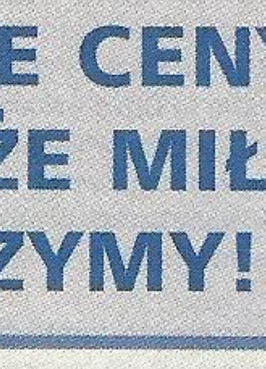


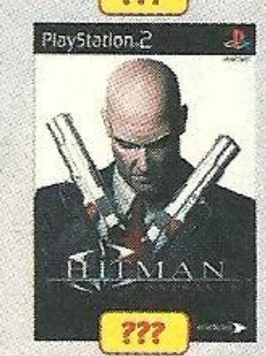
G-CUBE

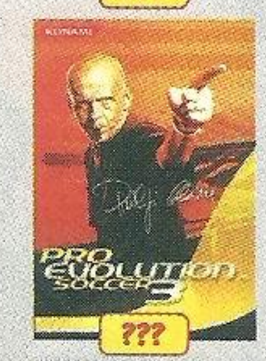
	NOWE	UŻYW.
MX RIDER	199,-	99,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	89,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	89,-
PIKMIN	199,-	99,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	99,-
SPY HUNTER	199,-	99,-
SPYRO	199,-	99,-
SSX TRICKY	199,-	99,-
STAR FOX	199,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	99,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TARZAN	199,-	99,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	59,-
WAWE RACER	199,-	79,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

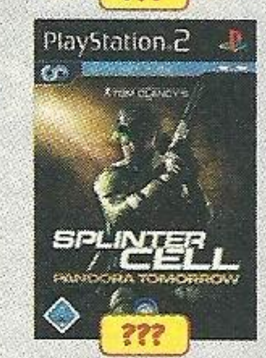
PS 2

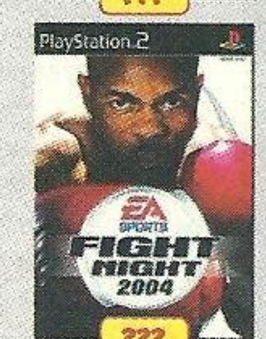
	NOWE	UŻYW.
PS2	899,-	od 599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	119,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
ARMORED CORE 2	159,-	79,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE 2	199,-	149,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	149,-
BLOODY ROAR 4	199,-	149,-
BOND 007	179,-	149,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	149,-	119,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 4	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	149,-	99,-
DESERT STORM 2	195,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	129,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	119,-
DRAGON BALL Z 2	189,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRIVER 3	TEL.	---
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EURO 2004	189,-	139,-
EYE TOY	189,-	129,-
EYE TOY GROVE	189,-	139,-
FIFA 2004	199,-	139,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	139,-
FIND THE NEMO	189,-	129,-
FORBIDEN SIREN	189,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	139,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY	79,-	69,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	TEL.	---
GTA 3	99,-	89,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HEAD HUNTER	119,-	79,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	189,-	139,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
LEGASY OF KAIN DEFIANCE	199,-	149,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	189,-	149,-











PS 2

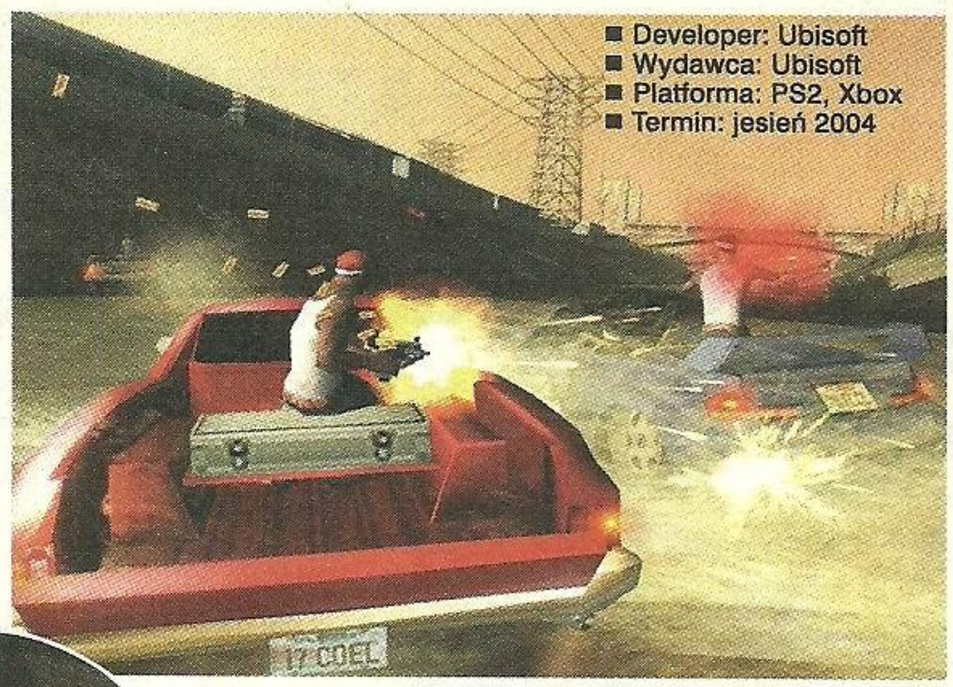
	NOWE	UŻYW.
MAFIA	199,-	149,-
MANHUNT	199,-	149,-
MATRIX	195,-	129,-
MAX PAYNE 2	189,-	139,-
MAXIMO	109,-	89,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	179,-	139,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	139,-
MORTAL KOMBAT	199,-	139-
MOTO GP 3	199,-	99,-
NBA 2004	199,-	139,-
NBA 2K4	199,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER	149,-	139,-
NHL 2003	199,-	89,-
NHL 2004	199,-	139,-
NHL 2K4	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
PRINS OF PERSIA	189,-	139,-
PRISONER OF WAR	199,-	89,-
PRIMAL	209,-	129,-
PROJECT ZERO	189,-	99,-
PROJECT ZERO 2	189,-	149,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139,-	99,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	79,-
RATCHET AND CLANK 2	199,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	69,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	189,-	149,-
SAMURAI WARRIORS	189,-	149,-
SHINOBI	199,-	99,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	149,-
SMUGLERS RUN	119,-	59,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	79,-
SOCOM 2	189,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	139,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	195,-	139,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	79,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	79,-
STREET FIGHTER 3	199,-	79,-
STUNTMAN	199,-	89,-
SYPHON FILTER	199,-	149,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T	109,-	89,-
TENCHU	199,-	129,-
THE HULK	189,-	99,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE THING	179,-	99,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	129,-
THIS IS FOOTBALL 2004	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOCA RACE DRIVER	99,-	59,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	199,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TUROK EVOLUTION	139,-	99,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
UNREAL	119,-	99,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	149,-	119,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	179,-	129,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

DRIVER 3	tel.
HITMAN CONTRACTS	tel.
KIRBY AIR RAID	tel.
SYPHON FILTER	tel.
THIS IS FOOTBALL 2004	tel.
UNREAL 2	tel.
WAY OF THE SAMURAI 2	tel.

WYMIANA GIER · SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY · MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

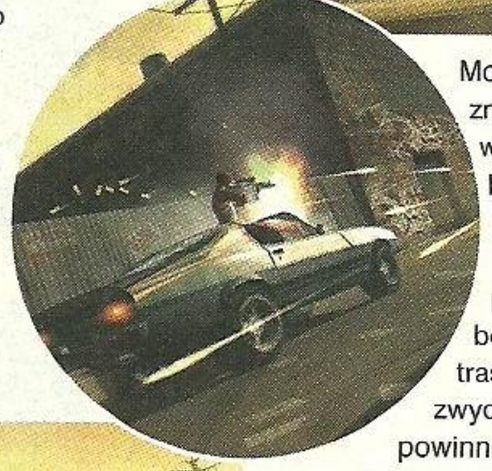
Notorious: Die to Drive



- Developer: Ubisoft
- Wydawca: Ubisoft
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: jesień 2004

Ubisoft nie wie co to zmęczenie. Pracowici Francuzi mają obecnie w warsztacie mnóstwo rozpoczętych projektów i ze zdumieniem stwierdzamy, że niemal wszystkie zapowiadają się smakowicie. Jednym z naszych cichych faworytów jest **Notorious: Die to Drive** – szalony wyścig przez ulice wielkiego miasta łączący w sobie elementy wojennego rzemiosła (rozwalanie przeciwników pokładowymi działami) i buntowniczej kultury hip-hopu. Produkt kierowany będzie przede wszystkim do starszych użytkowników konsol ze względu na brutalne motywy i słownictwo. Blah, blah.

Pierwsze, co wyróżni grę na tle innych ulicznych wyścigów to sposób sterowania wehikułem. Prędkość pojazdu kontroluje się przy pomocy górnych spustów joypada. Prawa gałka analoga posłuży graczom do siania z pokładowego karabinu na wszystkie możliwe strony. Im dłużej skierowana będzie w danym kierunku, tym więcej miażdżących serii pośle sfrustrowany pomocnik kierowcy. To bardzo praktyczne rozwiązanie, dzięki któremu gracz jednocześnie skoncentruje się na trasie i poprowadzi ostrzał z pokładowego działa do nadjeżdżających pojazdów. Naoczni świadkowie donoszą, iż niezwykle łatwo jest dostosować się do takiego sterowania i te kilka okrążeń potrzebnych do zwycięskiego zakończenia wyścigu łyka się nad wyraz przyjemnie. Sam wyścig toczy się na ulicach obskurnego Los Angeles, a duża liczba okrążeń pozwoli nam szybko zapamiętać co bardziej wąskie przejazdy.



Model jazdy uderzy w kierunku poślizgowych, szalonych zręcznościówek. Przyduszenie hamulca podczas wchodzenia w zakręt nie tylko wprowadzi samochód w kontrolowany poślizg bokiem, ale równocześnie naładuje specjalny wskaźnik przyspieszenia. Dodajmy, iż taki ognisty pasek nie ładuje się szczególnie długo, więc praktycznie co okrążenie można liczyć na miażdżącego boosta. Teraz kwestia broni. Autorzy hojnie rozrzucą je po trasie, a wszystko co musi zrobić gracz aby je zebrać, to zwyczajnie przejechać się nad nimi. Łatwe. Amunicji nie powinno zabraknąć, ale jeśli już tak się stanie, zawsze można zbliżyć się do pojazdu oponenta i zaaplikować wrogiemu strzelcowi komplet ciosów kijem bejsbolowym. Zestaw broni zawiera takie gadżety jak małe spluwy, ogromne fuzje, czy oczywiście Mołotovy.

Ubisoft już odgraża się, że pełna wersja gry zawierała będzie sowity system nagradzania za pierwsze miejsca i masę bonusów do odblokowania. Jak fajny będzie **Notorious: Die 2 Drive** przekonamy się tak szybko, jak tylko gotowa pozycja wyląduje na rynku. Określenie „wyścig zbrojeń" nabiera nowego znaczenia.

WRC 2004

Jak można było się spodziewać, nadciąga WRC4 na PlayStation 2. Totalna licencja, nowe samochody i możliwość grania przez internet - oto główne cechy nowego produktu. Niebawem napiszemy więcej.

- Developer: Spiral House
- Wydawca: Empire
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: lato 2004

Ghost Master

Wraz z najnowszym dziełem grupy Sick Puppies gracze dostaną niepowtarzalną okazję wcielenia się w zmarłego, złośliwego jegomościa, który raz jeszcze zostanie zesłany na ziemię, aby zatrząść cichym miasteczkiem o nazwie Gravenville. To mała, spokojna mieścina pod koniec gry powinna tonąć w krzykach zrozpaczonych i przerażonych ludzi. Główny bohater, jako tytułowy dowódca zjaw będzie miał za zadanie nawiedzić każdą lokację z osobna (domki, przedszkola, posterunki policyjne) i tak rozegrać wydarzenia, aby niczego niespodziewające się jednostki z wrzaskiem wybiegły na ulicę.

Ghost Master, jak na lidera przystało, będzie miał pod swoją opieką ponad czterdzieści rodzajów duchów zróżnicowanych zarówno wyglądem jak i mocami, których da się użyć. Słabsze demony co najwyżej pomanipulują sobie światłami w salonie, ale te mocniejsze spowodują na przykład, że ściany zaczną krwawić. Za każde prawidłowo przestraszone miejsce **Ghost Master** zasili armię dodatkowym pakietem upiornych ziomków i w ten sposób będzie rósł w siłę.

Gra zapowiada się na sympatyczną strategię z domieszką planowania i czarnego humoru. Sukces zależał będzie od tego, jakich duchów użyje się w danym momencie i z jakich mocy skorzysta. Autorzy przygotowali czternaście zróżnicowanych scenariuszy, które przepchną Ghost Mastera przez wspomnianą mieścinę, a także okoliczne lasy. Aha, żeby nie było zbyt łatwo – każdy mieszkaniec opisany zostanie tzw. wskaźnikiem wiary i tu pojawi się pierwsze zmartwienie tytułowego, „duchowego" przywódcy. Jasne, nie będzie problemu z przestraszeniem małej dziewczynki, której wiara w duchy sięga zenitu, ale co powiecie na tych wszystkich sceptyków? Przyda się taktyka, bowiem każdego ducha przywiążecie wyłącznie do przypisanego mu odgórnie miejsca. Przykładowo, Gremliny da się wykorzystać wyłącznie w połączeniu z urządzeniami elektrycznymi, ale już do straszenia dzieci nocą potrzebny będzie inny typ monstera. Każda akcja w wykonaniu członka przerażającej ekipy kosztowała będzie pewną ilość plazmy. Na początku nie będzie jej za dużo, ale wraz z rozwojem lokalnej paniki plazmy przybędzie. W późniejszych etapach przeciw graczowi wysłane zostaną siły dobra w postaci księży, egzorcystów, parapsychologów i miejscowych łapaczy duchów. No i trzeba będzie się bronić, bo raz zabrane duchy szybko nie wrócą.

newsflash

■ XNA dla każdego?
Na ELSPA Games Summit w Londynie Peter Moore, vice-prezes Microsoftu, zaapelował do Nintendo i Sony, żeby poszli w ich ślady i włączyli się w projekt XNA. Jak wiecie, XNA ma być czymś w rodzaju DirectX dla następnej konsoli Microsoftu, ale także dla Windows i być może innych platform. XNA ma bardzo znacząco ułatwić tworzenie gier od strony technicznej, usprawnić programowanie, implementowanie grafiki i dźwięku, a przede wszystkim skrócić czas potrzebny na stworzenie działającego produktu i jednocześnie sprawić, że programiści więcej wysiłku będą mogli włożyć w pracę kreatywną nad nowymi projektami. Peter Moore stwierdził, że obecnie aż 80 procent czasu produkcji zajmuje strona techniczna (czyli sprawienie, że gra w ogóle zadziała), a tylko 20 praca kreatywna i obawia się, że w przypadku następnej generacji konsol ten stosunek może się jeszcze pogorszyć. Dla graczy oznaczać to będzie zalew gier ładnych, ale bez pomysłu i innowacji. XNA ma także zmniejszyć koszty produkcji gier, ale na ceny to się raczej nie przełoży, za to zmniejszy ryzyko ponoszone przez wydawców, przy finansowaniu przez dwa lata gry, która potem nie wypala. Na koniec Moore pochwalił też Sony za innowacyjnego EyeToya – czyżby Microsoft chciał rozejmu, a może nawet aliansu dla dobra graczy? Eeee... Nieee, o tak daleko posunięty altruizm raczej ich nie podejrzewamy.

■ Ash przemówił!
Bruce Campbell, czyli Ash z kultowej trylogii horrorów znanej powszechnie jako Evil Dead potwierdził nasze obawy – kolejna po Evil Dead: A Fistful of Boomstick gra ukaże się w przyszłym roku na konsolach. Ashowi wymknęło się podczas wywiadu, że uczestniczył już w nagraniu głosu dla swej postaci.

■ Komandosi w fpp
Pyro Studios' zrezygnowali z tworzenia na konsole kolejnej odsłony swojej komandoskiej strategii i zamiast tego dostaniemy klasycznego shooterka osadzonego w realiach drugiej wojny światowej pod tytułem **Commandos Strike Force** Trzech komandosów – zielony beret, snajper i szpieg spróbuje rozsadzić nazistowską machinę wojenną od środka. Dowódcy wyślą ich do Norwegii i Francji, a także na front wschodni, gdzie podczas bitwy pod Stalingradem będą robić złe szkopom. Każda z postaci będzie miała specjalne zdolności, a gracz zmuszony zostanie do częstego przełączania pomiędzy wojakami, aby je wykorzystać. Z zapowiedzi wynika, że gra może być całkiem niezła, ale powoli zaczyna nas już nużyć jeżdżenie po temacie drugiej wojny światowej.

■ MGS connections
Yoji Shinakawa, projektant pracujący wcześniej przy serii Metal Gear Solid został zwerbowany do pracy nad filmem *Godzilla: Final Wars*, który powstaje dla uczczenia 50. urodzin nękającej Tokio przerośniętej jaszczurki. Przy tej okazji Shinakawa-san powiedział: „Nigdy nie sądziłem, że będę kiedyś pracował przy jednym z filmów o Godzilli, które to filmy podziwiałem od dziecka. Dla japończyka nie ma nic bardziej satysfakcjonującego!". No to trzymamy kciuki, Yoji.

SYROKOMLI 14 03-335 WARSZAWA / CHMIELNA 98 00-801 WARSZAWA

CZYNNE: PON-PT 10-19 / SOBOTA 10-17

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTER.
ORAZ POD TELEFONAMI
022 814 27 66
022 620 91 92
0 501 707 919
0 501 196 694

WYSYŁKA W 24H

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

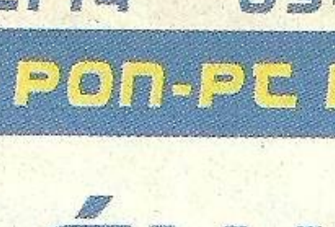
www.swiat-gier.com

NA HASŁO:

WAKACYJNE GRANIE

DOSTANIESZ UPOMINEK :)

PLAYSTATION 2
JUŻ OD 549 ZŁ



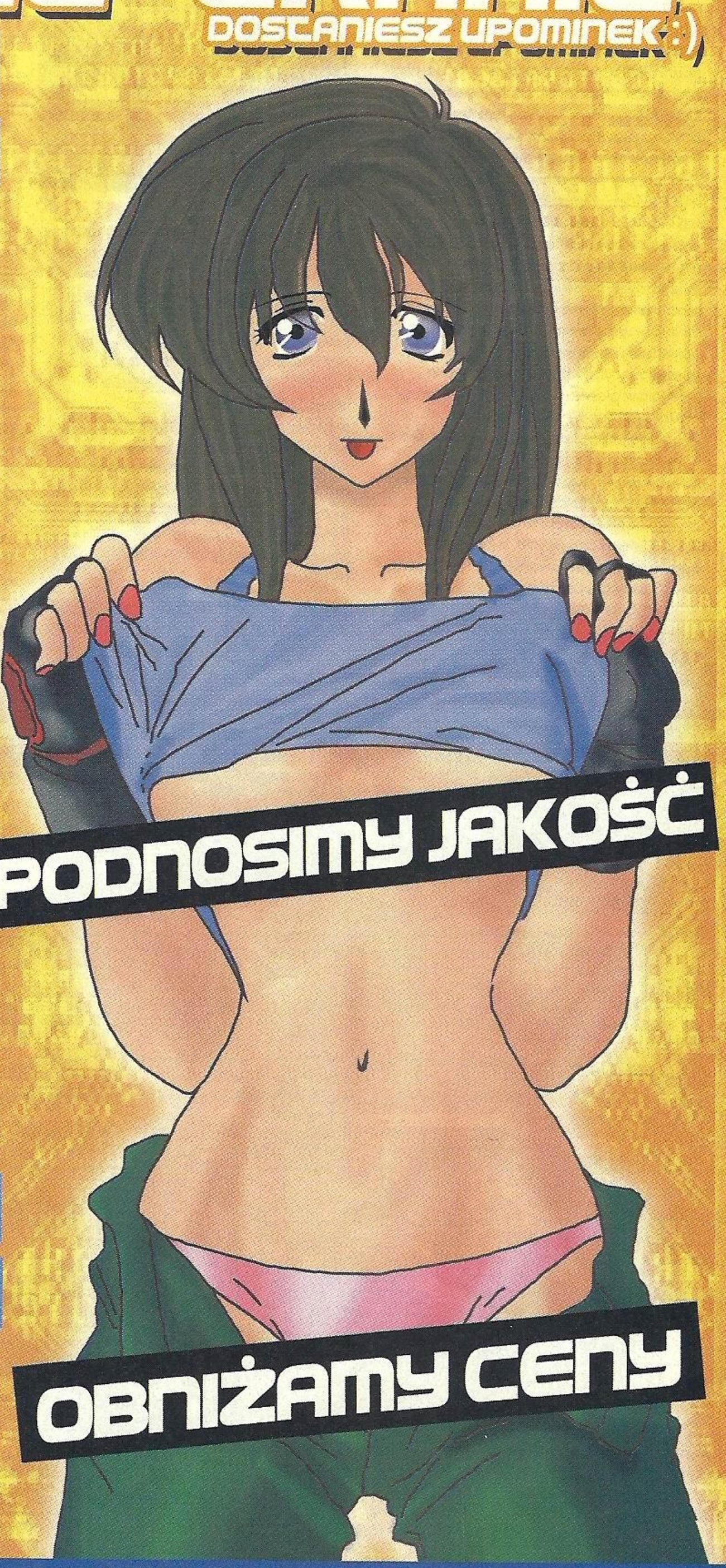
PSONE
JUŻ OD 249 ZŁ

XBOX
JUŻ OD 599 ZŁ

GAMECUBE
JUŻ OD 399 ZŁ

GB ADVANCE
JUŻ OD 209 ZŁ

GB ADVANCE SP
JUŻ OD 399 ZŁ



PODNOSIMY JAKOŚĆ

OBNIŻAMY CENY

GRY JUŻ OD 30 ZŁ

REGENERACJA PŁYT CD

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI - ZADZWOŃ - ZAPYTAJ

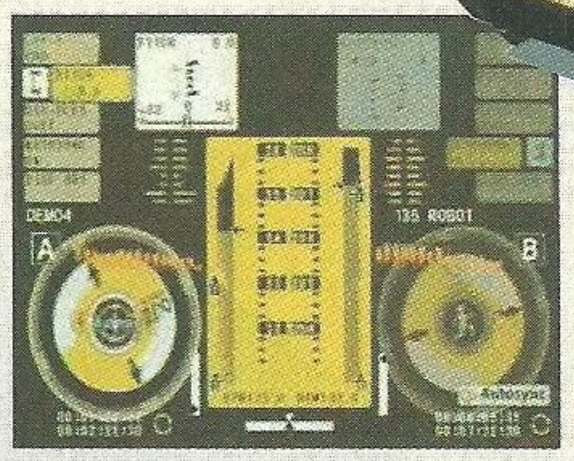
• WYMIANA • SERWIS • RATY

DJ: Decks & FX

■ Developer: Relentless ■ Wydawca: Sony
■ Platforma: PS2 ■ Termin: jesień

Głównym bohaterem nadchodzącego **DJ Decks & FX** będzie potężny, rozpięty na kilka ułożonych obok siebie ekranów stół mikserski, za pomocą którego wysmażycie dowolny, oryginalny i przede wszystkim własny kawałek muzyczny. Gra w tym wypadku to zdecydowanie za dużo powiedziane, na próżno szukać tu zadań zręcznościowych, czy walki na punkty. Program kierowany będzie raczej do melomanów i pasjonatów, dla których muzyka stanowi nieodłączną część życia, a dodatkowo zawsze chcieli przekonać się ile pracy musi wykonać profesjonalny DJ, aby zmiksować jakiś utwór. Istnieje cała rzesza ludzi, którzy dorobili się za tym śmiesznym stołem z przełącznikami światowej sławy. Rewelacyjnie miksują Paul van Dyk, Ferry Corsten, czy absolutni czarodzieje – Gabriel and Dresden, zamieniający każdy, nawet najnudniejszy, czy do bólu komercyjny kawałek w żywe złoto. **DJ Decks & FX** daje użytkownikom olbrzymie pole do muzycznych manewrów, a ilość opcji, możliwości klejenia kawałków, miksowania utworów, zapętlania, tworzenia sampli i nakładania efektów jest tak duża, że początkującym DJ'om może się nieco zakręcić w głowie. A to dopiero wczesna, niedokończona wersja programu.

Założenie jest proste: oddać użytkownikom konsoli symulator sprzetu wartego kilka tysięcy Euro. Po zapoznaniu się ze stołem i wszystkimi możliwościami, jakie kryje, szybko doszedłem do wniosku, że utworki klei się lekko i przyjemnie, a jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia i niezbędne wyczucie rytmu przy doborze kolejnych kawałków. Ja bawiłem się następująco. Ze skromnej (liczącej chwilowo 10 pozycji) listy wokali wybierałem odpowiadającą mi płytę, kładłem ją na jednym z dwóch gramofonów, a następnie włączałem. Z głośników płynął (przykładowo) głos Madonny.



DJ BOX

Dj: Decks & FX to nie jedyny nadchodzący na PS2 symulator DJa! Opisywany przez nas projekt realizuje dla Sony Europe ekipa Relentless Software, tymczasem w Japonii własny oddział Sony pracuje nad propozycją zatytułowaną DJ Box. Jak się okazuje program będzie wymagał twardego dysku, na który użytkownik zgra własne utwory do późniejszego miksowania. Wiadomo także, że DJ Box będzie wykorzystywał w jakiś sposób EyeToy (być może do robienia zdjęć okładkom płyt, żeby umieścić je potem w wirtualnym albumie). Film reklamujący Dj Box obejrzycie pod adresem: **http://www.playstation.jp/ch/pv/asx/pv_djbox.asx**

Następnie wbijałem się w nieco bogatszą bibliotekę podkładów muzycznych (ta liczyła 40 kawałków), po czym umieszczałem płytkę na drugim gramofonie i w stosownym czasie uruchamiałem. W tym momencie unosiłem się z dumy, gdyż nałożenie na siebie wokalu znanej piosenkarki i pulsujących bitów Groove Armada dawało znakomity efekt. Odpowiednie wskaźniki przelewające się przez górną część ekranu dokładnie informowały mnie, czy obie płytki zgodnie dzielą ze sobą rytm. Jako domorosły DJ miałem mnóstwo możliwości obróbki mojego nowonarodzonego kawałka. W dowolnym momencie mogłem podmienić płytę z wokalem lub podkładem muzycznym. Nic nie stało na przeszkodzie, żebym nagrał mały fragment utworu, zapętlił go i puścił w tle. Zawsze mogłem też pobawić się barwą dźwięku, wyciszyć lub podgłośnić bas, soprany, tony średnie, a także zdecydować, który winyl będzie głośniej słychać. **DJ Decks & FX** z dużym powodzeniem wykorzystuje również headset USB – nawet gdy wyciszycie któryś z gramofonów, płynąca z niego muza ciągle będzie słyszalna dla Waszych uszu i dzięki temu w stosownym momencie zadecydujecie o podkręceniu głośności wybranej części utworu. Szalone i bardzo rajcujące doświadczenie!

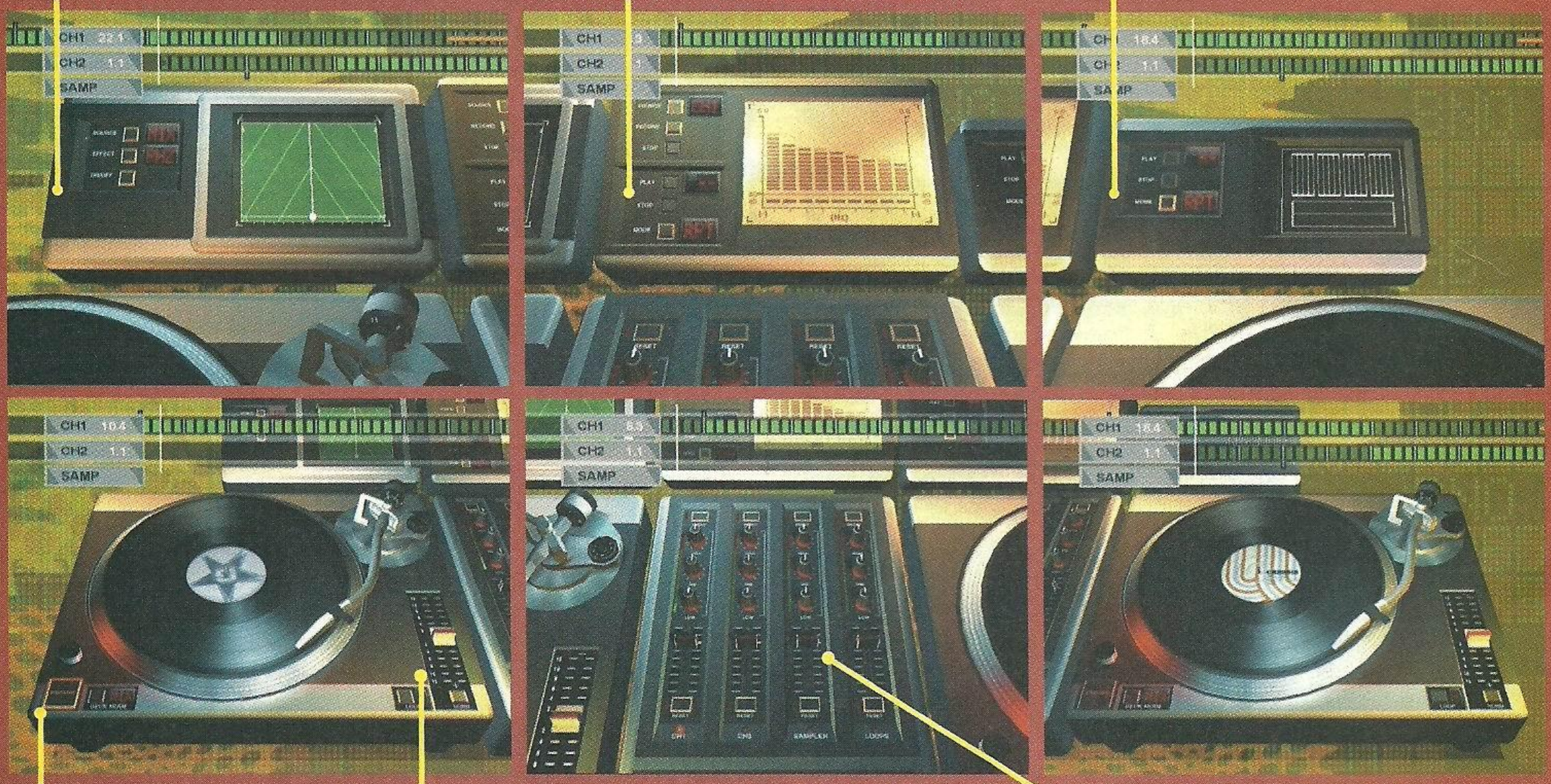
Pomimo najszczerszych chęci nie udało mi się podrapać winyli (znacie ten odgłos), ale i bez tego zabawy jest multum. Po pewnym czasie chciałoby się jednak więcej wokali i podkładów, ale one (mam nadzieję) przyjadą wraz z pełną wersją gry. Na koniec wspomnę, iż utworki nagrywać można na kartę pamięci (wczesne demo dopuszczało czterominutowe aranżacje), a peuna wersja symulatora Screwballa uderzy do sklepów gdzieś tak pod koniec wakacji. Potem nie robię już nic innego.

Matt

Procesor efektów (effect processor) – skrzyneczka modulująca barwę dźwięku, nakładająca wybrane efekty i balansująca muzyką pomiędzy kanałem lewym i prawym. Bardzo pożyteczna.

Sampler (sampler) – pudełko nagrywające wskazane przez Was fragmenty aktualnie zapuszczonej melodii (tzw. sample). Sampelki pozostają w pełnej gotowości i można ich używać w każdym momencie, na przykład podczas zmieniania płyt.

Procesor loopów (loop processor) – urządzonko służące do obróbki zapętlających się taktów. Niestety, w tej wersji programu... nie działało. Swoje już odpłakałem.



Gramofony (channel 1 i 2) – gramofony to najważniejsi przyjaciele każdego didżeja. Bogata oferta płytek zarówno ze znanymi wokalami, jak i rytmicznymi podkładami sprawi, że będziecie często ich używać. Igłę można swobodnie przesuwać po płytkach i w ten sposob przewijać kawałki.

Za pomocą tych przełączników zapętlamy dowolne, maksymalnie czterotaktowe części utworów, tworząc tzw. loopy. Na przykład, M. Jackson będzie krzyczał „She said, I am the one" do znudzenia. Suwaczek przyspieszy, bądź spowolni jego wokal.

Mikser (equalizer) – w skrócie, masa pokręteł i suwaków, regulujących natężenie basów, tonów średnich, wysokich oraz ich głośności. Babraniny jest dużo, bo ustawienia wprowadza się oddzielnie dla gramofonu lewego, prawego, sampli i loopów. Powodzenia ludzie.

Suwaczek (crossfader) – zmyślny regulator głośności lewego i prawego gramofonu, balansujący jednocześnie natężeniem ich dźwięku. Jeśli macie headset i wyciszycie któryś winyl, to w słuchawce nadal będzie go słychać. Rewelacja.

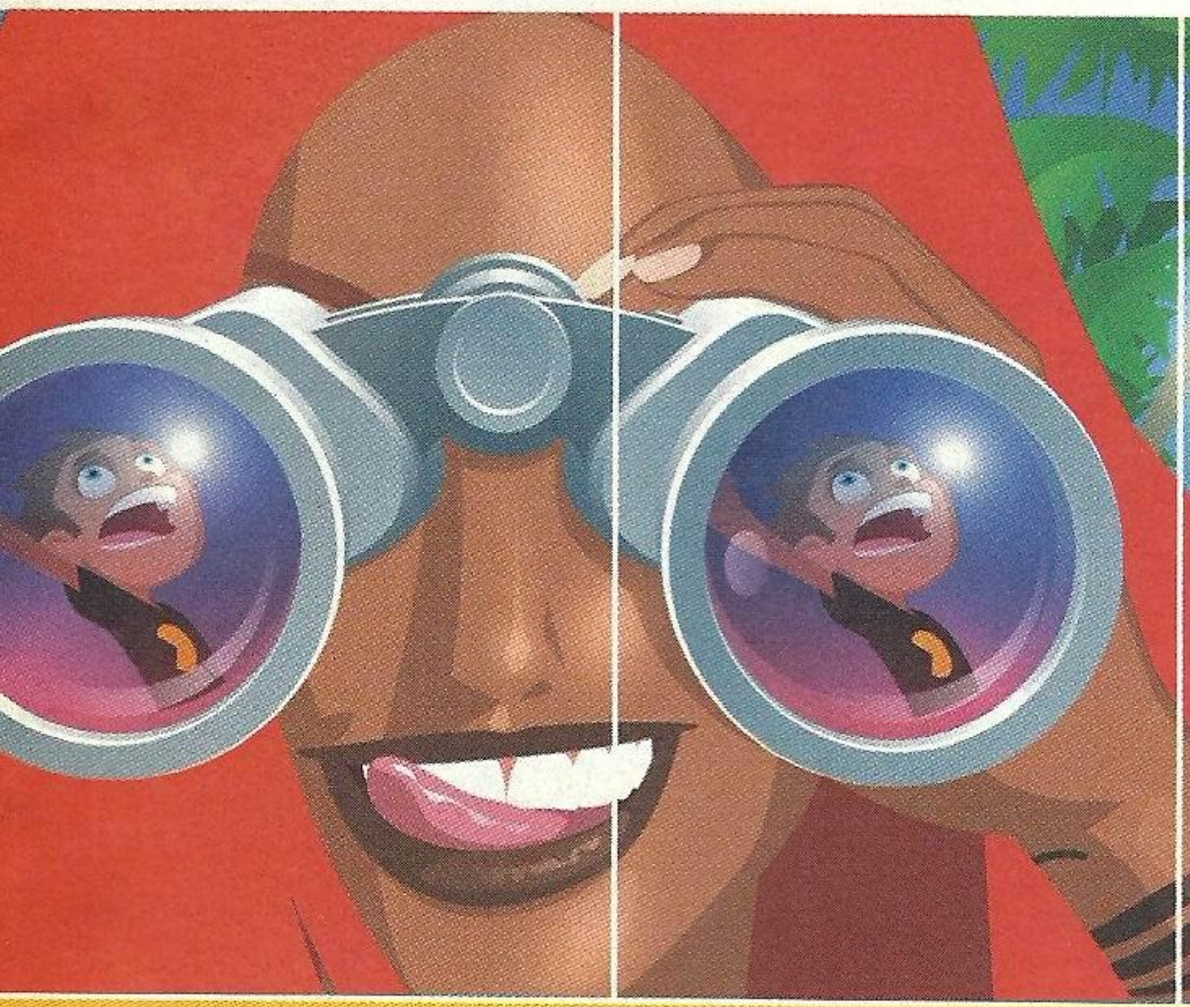
UL.KONDRATOWICZA 37
03-285 WARSZAWA

TEL./FAX (022)676 99 93
TEL.KOM.0503 624 692

czynne pon. pt. 11-19
sob. 10-14

250.000 MŁODYCH LUDZI
PADA ROCNIE OFIARĄ NUDNYCH WAKACJI

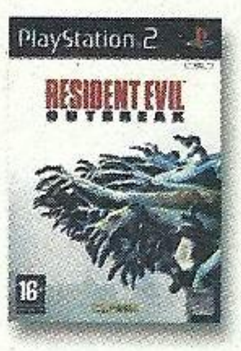
Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

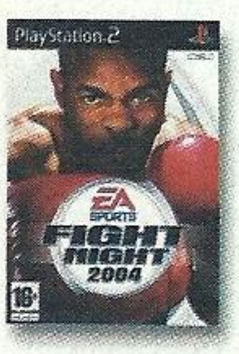


NASTEPNY MOŻESZ BYĆ TY!

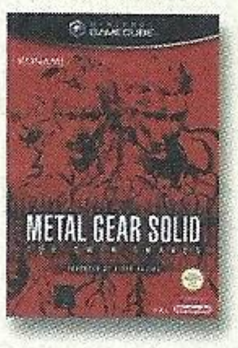
ZGŁOS SIĘ DO NAS
ZANIM BĘDZIE ZA PÓZNO!!!

TYLKO U NAS
FABRYCZNIE NOWA konsola SOOO4
849 PLN



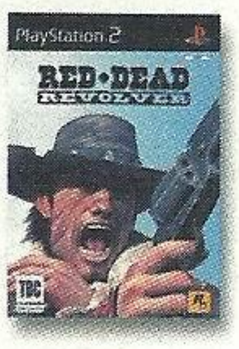


PS2
od 600 PLN

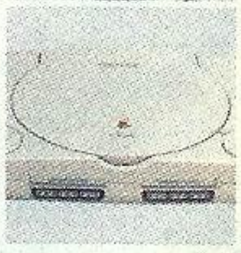


GCN
od 400 PLN

XBOX
od 600 PLN

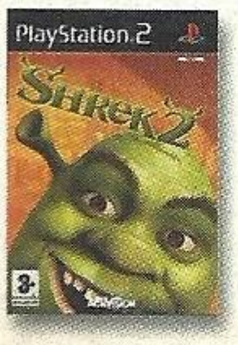


GBA
od 200 PLN



PSONE
od 250 PLN

- najniższe ceny (gry od 30 PLN)
- najgorętsze nowości
- wybór ponad 200 tytułów
- najwyższa jakość usług



BEZWZGLĘDNIE
WSZYSTKIE NOWOŚCI
PS2 XBOX GCN
OD 149 PLN
DO 199 PLN

wysyłka dostawa 24h regeneracja płyt CD

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
MAD GAMES
www.madgames.pl

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
RATY
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS

TIMESPLITTERS: Future Perfect

PODOBNO PRZENOSZĄC SIĘ W CZASIE NIE MOŻNA „PRZYBIĆ PIĄTKI" Z SAMYM SOBĄ, GDYŻ GROZI TO PARADOKSEM. DWIE TAKIE SAME MATERIE NIE MOGĄ ISTNIEĆ W JEDNYM MIEJSCU I CZASIE.

- Developer: Free Radical
- Wydawca: Electronic Arts
- Platforma: PS2, Xbox, GCN
- Termin: luty 2005

Cortez, bohater serii **TimeSplitters**, a więc również i najnowszej odsłony o podtytule **Future Perfect**, zdaje się tym nie przejmować i ma zamiar podać swoim różnym wcieleniom pomocną dłoń.

Jak mówią twórcy gry z Free Radical Design, TimeSplitters zawsze oferowały dużo różnych trybów zabawy, które tak naprawdę nie były ze sobą połączone. Sytuacja ma się zmienić w trzeciej części właśnie za sprawą podróży w czasie.

Akcja gry toczyć się będzie przez jedenaście misji w pięciu różnych miejscach świata między rokiem 1924 a 2401. Cortez będzie miał za zadanie, a jakże, ochronić ludzkość przed zniszczeniem z rąk Timesplittersów. Aby tego dokonać zmuszony zostanie do odnalezienia źródła ich pochodzenia. Przy okazji będzie miał okazję spotkać się z samym sobą i ramię w ramię toczyć walki, co określane jest mianem „meet yourself gameplay".

Obserwowaliśmy już wiele prób umieszczenia w grach wątku przenoszenia się w czasie i naprawdę niewiele było godnych uznania. Jesteście ciekawi jak to ma wyglądać w **Future Perfect**? Wyobraźcie sobie taką sytuację. Gdzieś na początku gry zostajecie zaatakowani przez helikopter i jedyne, co możecie zrobić to siedzieć w ukryciu i modlić się żeby odleciał. Wtedy pojawia się Cortez z przyszłości i ze stoickim spokojem rozwala wrogą maszynę. Później w grze to Wy musicie pokonać helikopter tak, by przeszłe ego bohatera mogło podążyć dalej swoją ścieżką. Podobnie będzie wyglądać otwieranie niektórych drzwi. Z przyszłości przybędzie Cortez i zajmie się zamkiem bądź poda klucz, a gdzieś dalej w grze gracz będzie musiał to powtórzyć. W sumie wygląda to tak, że najpierw wykonuje się jakieś zadanie nie martwiąc się przeszkodami, bo nimi zajmuje się wiadomo kto, a później, po odpowiednim dopakowaniu postaci, trzeba oczyścić sobie-leszczowi drogę do celu. Oczywiście nie da się wymigać od poleconych przez autorów zadań. Wyobraźcie sobie jakie mogłyby wyniknąć komplikacje związane ze zmianą przeszłości. Nie wiadomo natomiast jak wygląda sprawa z przenoszeniem się w

przyszłość. Prawdopodobnie trzeba będzie wspomóc silniejszego Corteza w walce z jakimś wymagającym bossem.

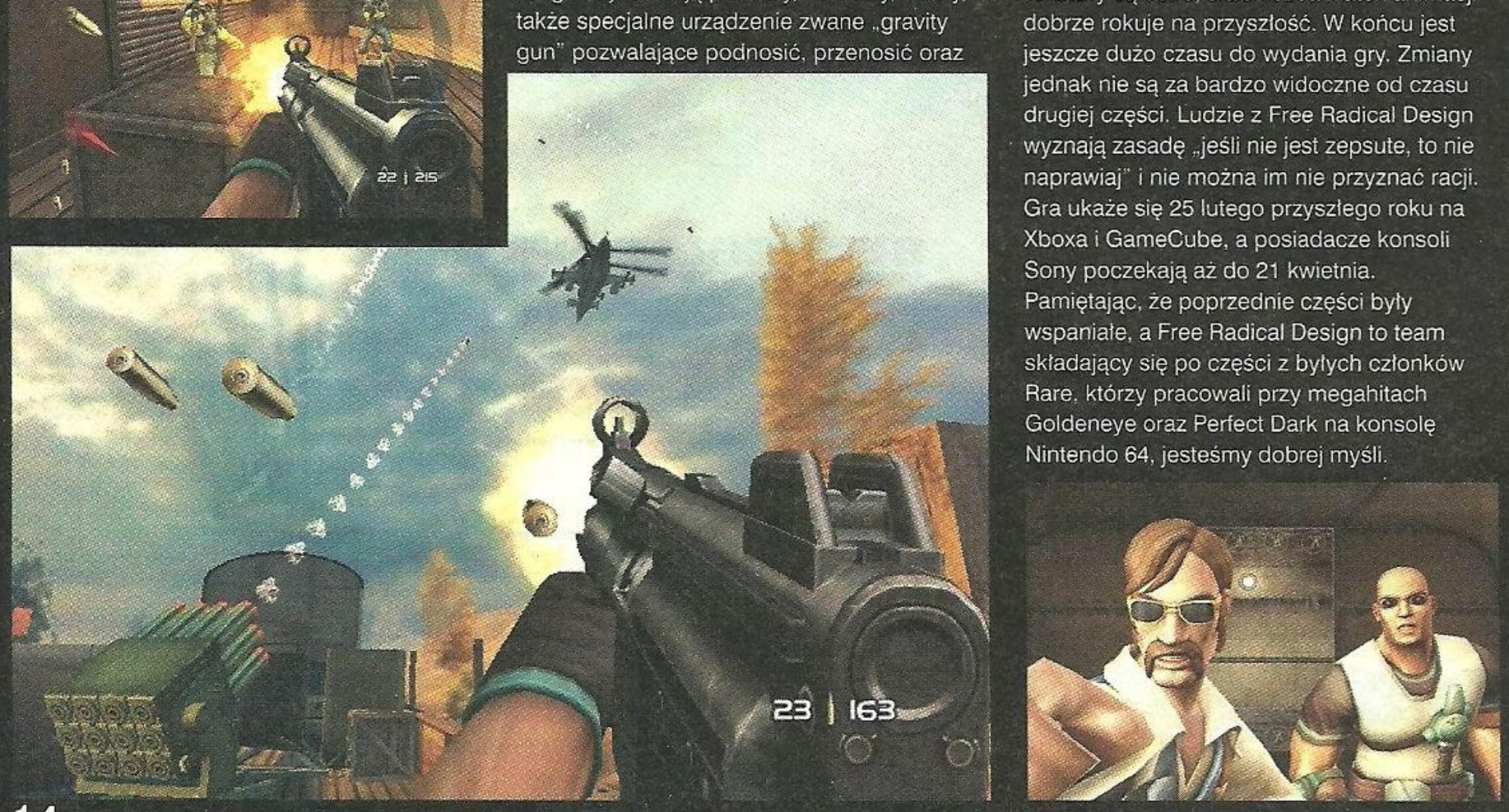
Dla chętnych w **Future Perfect** znajdzie się opcja gry w kooperacji z drugim graczem. Grając w pojedynkę można liczyć na partnera sterowanego przez konsolę. Przykładowo poziom rozgrywający się w Szkocji w 1924 roku rozpoczyna się na wzgórzu, z którego trzeba dobiec do zamku w towarzystwie towarzysza broni. Po opuszczeniu budowli należy skorzystać ze stojącego nieopodal jeepa. Można wybrać czy chce się prowadzić, czy prowadzić ostrzał.

Prócz misji w Szkocji, która jest naszpikowana akcją (trzeba uważać na stały ostrzał ze strony samolotów) gracze trafią również do pociągu przemierzającego nieznane tereny w roku 1969, nawiedzonego domu z 1994, a także zwiedzą dwa poziomy w przyszłości. Jeden zupełnie nieznany, a drugi gdzieś w 2401 roku. Co to oznacza? Zróżnicowanie przeciwników, broni i zadań. Każda miejscówka będzie również miała inny klimat. Na graczy czekają pistolety, karabiny, lasery, a także specjalne urządzenie zwane „gravity gun" pozwalające podnosić, przenosić oraz rzucać przeróżnymi przedmiotami. Marzy nam się ciśnięcie ściętym drzewem w grupkę nacierających przeciwników, ale raczej nie będzie takiej możliwości. Pewnie użyje się tego cacka do otwierania zamkniętych drzwi, naciskania niedostępnych przycisków bądź podnoszenia apteczek. Ogólnie dostępnych ma być dwadzieścia broni włączając to te mające dwa tryby rażenia.

Dla chętnych znajdzie się tryb Arcade zapewniający niekończącą się zabawę. To właśnie tam będzie można odblokować nowe mapy i inne bonusy. Sieciowy multiplayer dla szesnastu graczy planowany wstępnie tylko dla konsoli Sony znajdzie się również w wersji na Xboxa dzięki ociepleniu się stosunków Microsoftu z nowym wydawcą gry, Electronic Arts. Nie zabraknie takich trybów jak capture the bag, deathmatch czy king of the hill. W demie pokazywanym na E3 połowa graczy musiała bronić więźnia, a pozostali dostać się do niego i go zlikwidować. Jest to oczywiście znany z Unreal Tournament tryb assault.

Standardowo znajdzie się dziesięć map oraz popularny edytor dający możliwość stworzenia swojej własnej, niepowtarzalnej areny. Twórcy bardzo chcą umieścić możliwość wymiany między graczami tak stworzonych map, a możecie o tym przeczytać w wywiadzie ze Stevem Ellisem. Urządzenie to zostało zmodyfikowane tak żeby znacznie przyjemniej się je obsługiwało, a przy okazji jest o wiele potężniejsze i daje więcej możliwości niż to znane z poprzednich części.

Future Perfect wygląda bardzo dobrze. Tekstury są ostre, stała liczba klatek animacji dobrze rokuje na przyszłość. W końcu jest jeszcze dużo czasu do wydania gry. Zmiany jednak nie są za bardzo widoczne od czasu drugiej części. Ludzie z Free Radical Design wyznają zasadę „jeśli nie jest zepsute, to nie naprawiaj" i nie można im nie przyznać racji. Gra ukaże się 25 lutego przyszłego roku na Xboxa i GameCube, a posiadacze konsoli Sony poczekają aż do 21 kwietnia. Pamiętając, że poprzednie części były wspaniałe, a Free Radical Design to team składający się po części z byłych członków Rare, którzy pracowali przy megahitach Goldeneye oraz Perfect Dark na konsolę Nintendo 64, jesteśmy dobrej myśli.



Pod ostrzałem pytań znalazł się Steve Ellis, szef Free Radical Design Ltd.

Seria Timesplitters od początku nastawiona była na multiplayer. Czy tym razem będzie inaczej?

I tak, i nie. Pracujemy nad osobnym trybem dla pojedynczego gracza. Będzie on znacznie dłuższy niż to, co zaoferowaliśmy poprzednio. Mnogość zadań ma zapewnić, że samotnicy nie będą czuli się znudzeni robieniem w kółko tego samego. Tu właśnie widać potencjał **Timesplitters**. Podróże w czasie sprawiają, że rozgrywka jest mocno zróżnicowana – raz jest się w zamku i strzela do zombiaków, żeby za moment trafić na Dziki Zachód. Nie jesteśmy ograniczeni tak, jak gry opowiadające o jednej, wybranej tematyce.

Jak Halo czy Half-Life? Co sądzisz o tych grach?

Dokładnie. Obie są świetne na swój sposób, ale oferują inny rodzaj rozrywki niż **Timesplitters**. Mają za to niezwykle „intensywną atmosferę" i pracujemy nad tym, by **Future Perfect** było jeszcze szybsze i by dostarczało więcej wrażeń niż poprzednia część.

Czy do tego ma służyć wprowadzenie do gry pojazdów?

Jest to po prostu jeden z elementów urozmaicających zabawę. **Timesplitters** nie jest oczywiście grą samochodową, ale będzie można sprawdzić w akcji kilka wesołych pojazdów jak wózek widłowy, ciężarówka czy czołg.

Jak wygląda sprawa z silnikiem gry. Czy stworzyliście nowy na potrzeby Future Perfect?

Może lepiej powiedzieć, że dokonaliśmy „remontu kapitalnego". Zaowocowało to znacznie bardziej rozbudowanymi miejscówkami, mocno poprawioną fizyką i lepszymi efektami specjalnymi przy podniesieniu ilości polygonów oraz zachowaniu stałej liczby klatek animacji. Jesteśmy dumni z przerywników. Są one oparte na silniku gry, gdyż uznaliśmy, że prerenderowane nie pozwalałyby zachować spójności i klimatu **Future Perfect**.

Czym różnić się będą wersje gry?

W naszej firmie uważamy, że ludzie nie powinni być karani za to, że wybrali „złą" konsolę, więc staramy się minimalizować różnice między poszczególnymi wersjami. Oczywiście nie znaczy to, że będą one identyczne. Po prostu zależnie od mocy sprzętu zaoferujemy trochę ładniejszą grafikę. Chyba tylko to czy dana wersja posiada tryb gry online czy nie będzie najbardziej widoczną różnicą. A w tej sprawie decydujący głos ma wydawca.

Słówko o tym, co znajdzie się w trybie online...

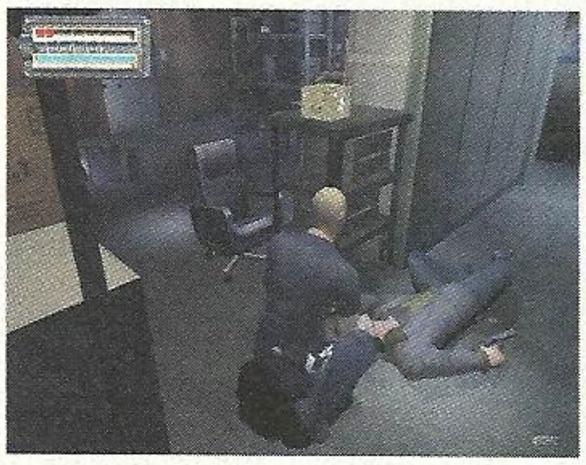
Przewidujemy grę dla szesnastu osób w trybach znanych z poprzednich części i kilku nowych, o których dowiecie się w stosownym czasie. Ponadto chcemy dać graczom możliwość podzielenia się owocami ich pracy z edytorem z innymi posiadaczami **Future Perfect**. Będzie można się wymieniać stworzonymi w domu mapami i oczywiście grać na nich przez sieć. Jest to coś, co idealnie sprawdza się na rynku pecetowym i chcielibyśmy, by stało się również standardem konsolowym. Nie zabraknie oczywiście standardowych rankingów.

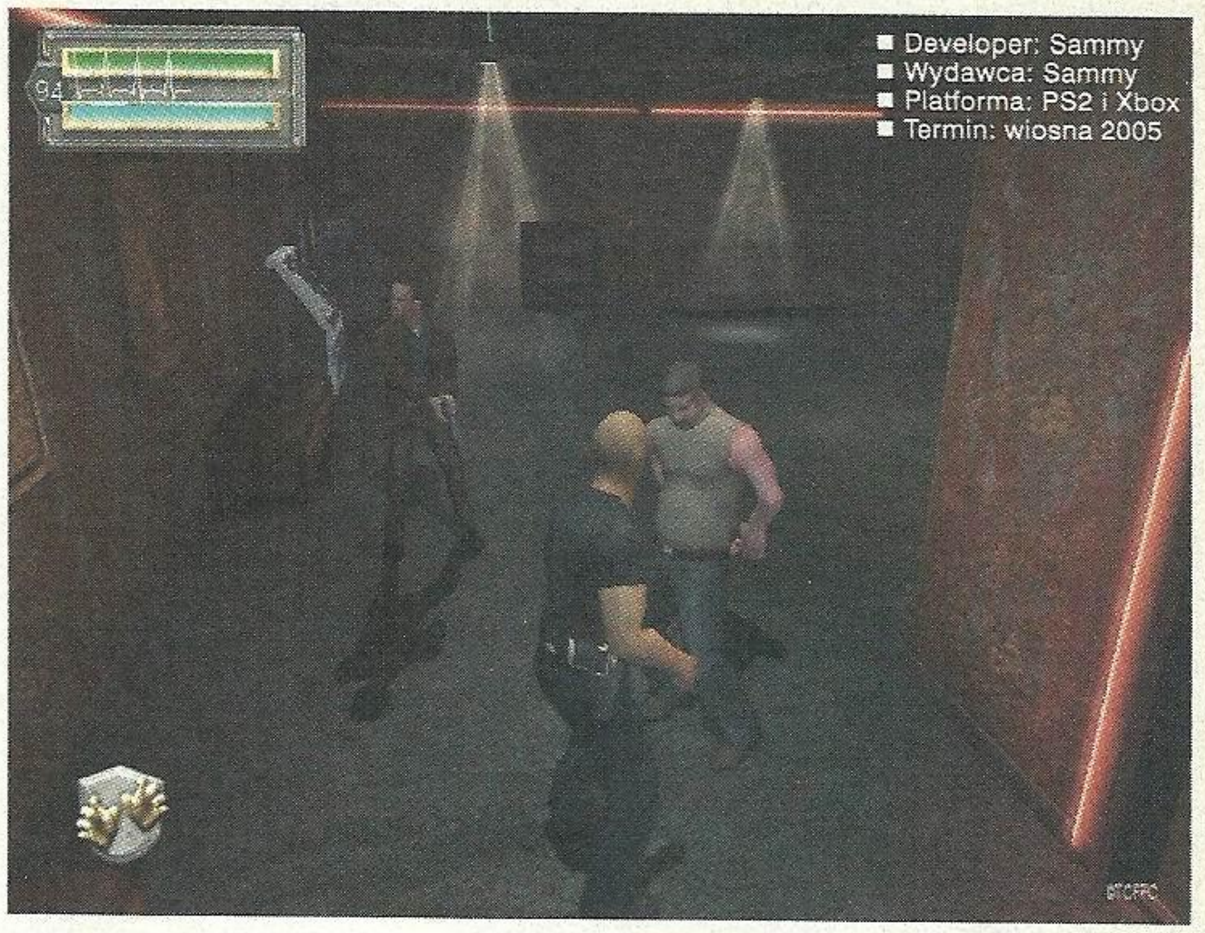
Na koniec małe pytanko dotyczące przyszłych konsol. Jakie są Twoje typy na zwycięzcę nadchodzącej batalii?

Myślę, że kolejny raz pierwsze miejsce należeć będzie do Sony, jednakże nie będzie można mówić o dominacji. Gigantowi nie uda się tym razem zająć tak dużej ilości rynku jak to jest obecnie. Jeśli zaś chodzi o aspekty techniczne, to nie spodziewam się, by konsole nowej generacji znacznie się od siebie różniły. A może to tylko pobożne życzenie człowieka liczącego na łatwiejsze życie. Oczekujemy nowych systemów i jesteśmy ciekawi, jakie dadzą nam one nowe możliwości podczas tworzenia gier.

THE SHIELD

- Developer: Sammy
- Wydawca: Sammy
- Platforma: PS2 i Xbox
- Termin: wiosna 2005





„The Shield" to realistyczny, brutalny, ale przede wszystkim ciekawy i odkrywający mroczną prawdę o amerykańskich policjantach taśmociąg puszczany na tamtejszej kablówce. Do tej pory producenci gier nienajlepiej radzili sobie z przenoszeniem znanych, telewizyjnych licencji do maleńkich, konsolowych czytników. Z reguły olbrzymie pieniądze szły na zakup odpowiednich praw i upychanie tytułu znanymi postaciami. Sammy Studios obiecuje, iż **The Shield** ociekał będzie wszystkim, co zadecydowało o popularności serialu. Przede wszystkim realistycznym, niekonwencjonalnym bohaterem, który nie tylko brutalnie obchodzi się ze światkiem przestępczym, ale w razie potrzeby przełyka brudny pieniądz i uzupełnia w ten sposób skromną policyjną pensję. Jego imię to Vick Mackey. Podobnie jak w serialu, tak i tu nie zabraknie jego serialowego partnera – Shane'a Vendrella. Ciemne sprawy, którymi zajmą się gracze pochodziły będą z nowych, aktualnie puszczanych w USA odcinków. Co powiecie na misję, w której obaj panowie roztrzaskują głowę właściciela sex shopu, po czym przedzierają się na zaplecze, aby odnaleźć autora rosyjskich filmów ukazujących prawdziwą śmierć? Straszna szkoda, że Vick jest raczej obcy polskim widzom. No, ale my na szczęście mieliśmy Olgierda Halskiego i „Ekstradycję"...

Vickary, mimo iż straszliwie zniszczony przez rzeczywistość, zmuszony będzie trzymać się resztek obowiązującego go kodeksu policyjnego. Mackey nie może po prostu wyjąć spluwy i przebiec się z nią przez miasto strzelając przy okazji do niewinnych ludzi. Nie może też walić z klamki do każdego pacjenta, który na widok odznaki zaczyna uciekać. W tym miejscu przydatne okażą się inne środki perswazji, jak brutalne rękoczyny w celu wymuszenia zeznań na cwaniaczkach. Serialowy bohater nigdy nie przebierał w środkach, podobnie będzie też z jego cyfrowym odpowiednikiem. Vic przykładowo łapie podejrzanego za głowę i grzmoci nią w twarde elementy otoczenia lub sprzedaje zatrzymanemu kilka bolesnych serii pięściami. Postęp w grze zależał będzie jednak od tego, czy założymy kajdanki odpowiedniej osobie. Jeśli tak, gra zakończy pewien etap w historii Vica i otworzy kolejny. Jak w serialu.

Czym byłoby życie amerykańskiego policjanta, gdyby zabrakło w nim wymiany ognia z bandytami? Strzelaniny w grze nie tylko przedstawione zostały w bardzo spektakularny sposób, ale potrafią rozgrywać się na kilka różnych sposobów. Tylko od SI konsolki zależało będzie, czy partner skorzysta z zmieszania i zajdzie przeciwnika od tyłu, czy też przykucnie gdzieś w rogu pozostawiając bohaterowi całą brudną robotę. Mocne. Sammy wrzuciło dodatkowo do gry serialowe zagrania, jak wywarzanie nogą drzwi czy chowanie się za futryną.

Kim byłby Vic, gdyby sam czasem nie zgrzeszył wobec prawa? Otóż przeszukując złapanego rzezimieszka niejednokrotnie natraficie na jakieś ekstra pieniądze, bądź białą śmierć. Oczywiście można to grzecznie oddać na komisariat, ale... niekoniecznie. Im więcej nieczystych zagrań ze strony Vica, tym mniejsze zaufanie ze strony szefostwa i większeprawdopodobieństwo wywalenia z

roboty. Uczciwa praca zapewni bohaterowi przychylność przełożonych, ale też niższą emeryturkę. Trzeba to jakoś zbalansować, a gra stanie się przez to znacznie ciekawsza. Do premiery jeszcze blisko rok, ale mamy nadzieję, że Sammy da nam jeden z najpoważniejszych tytułów na PS2. Czekamy.

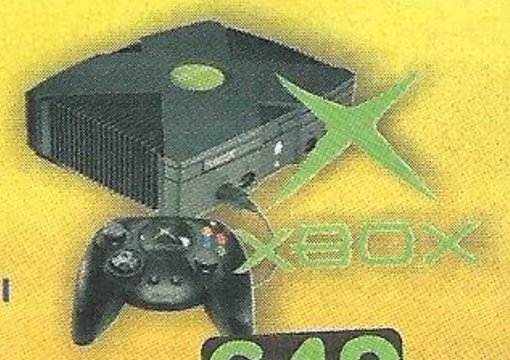
PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI! NISKA CENA 2003

ROBSON

www.robson.pl

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl



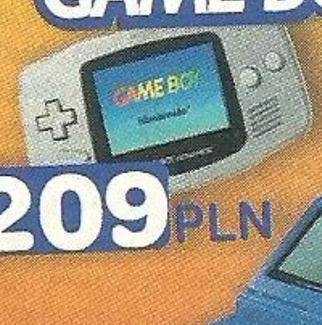
od 649 PLN
gry od 29,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 629 PLN
gry od 29,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 29,-

GAME BOY



UŻYWANE 30% TANIEJ
od 209 PLN

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

NINTENDO GAMECUBE
od 299 PLN
gry od 29,-

od 349 PLN
gry od 29,-

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(022) 4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

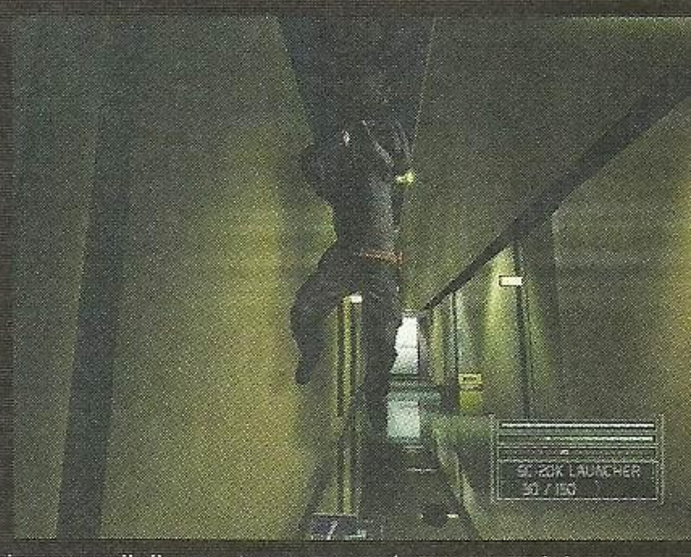
PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

Tom Clancy's Splinter Cell 3

- Developer: Ubisoft
- Wydawca: Ubisoft
- Platforma: Xbox, PS2, GCN
- Termin: zima 2004 / wiosna 2005

Zapowiada się pracowity rok dla popularnego agenta z kompletem zielonych żarówek na czole, znanego też jako Sam Fischer. Minęły zaledwie trzy miesiące od momentu, gdy w nasze łapki trafił niezmiernie udana i bardzo grywalna Splinter Cell Pandora Tomorrow na Xboxa, już powinna być dostępna wersja na PS2, a pod koniec bieżącego roku, za sprawą szybkiej decyzji Ubisoft możemy spodziewać się kolejnej, oficjalnie jeszcze nienazwanej, trzeciej części gry. Roboczy tytuł chwilowo brzmi **Splinter Cell 3: Chaos Theory**, ale producent zastrzega sobie prawo do ewentualnych zmian. Na początku czerwca Ubi zaprezentowało dwudziestominutowe, grywalne demo tejże skradanki, dzięki czemu na światło dzienne wypłynęło kilka szalenie istotnych faktów. Fabuła nowego Splintera otrze się tym razem o pewien konflikt zbrojny w Północnej Korei, który na większą skalę zacznie zagrażać pokojowi na świecie. W całym tym zamieszaniu rząd USA ponownie zdecyduje się skorzystać z usług chłodnego Sama stawiając przed nim zadanie eliminacji wrogich jednostek i podjęcia wszelkich, nawet niekonwencjonalnych działań, aby przeszkodzić komunistom w realizacji celów. Jasne, fabuła towarzysząca tej serii nigdy nie należała do najbardziej wyszukanych, ale zawsze starała się lekko ocierać o rzeczywistość. Tym razem w Wasze ręce oddany zostanie najbardziej zabójczy Fischer, z jakim kiedykolwiek mieliście okazję się spotkać. Ubisoft wyposaży go w protowypowe rodzaje broni, noże i kilka bardzo widowiskowych technik katowania przeciwnika z bliska. Czyżby kodżimowski *Close Quarter Combat* był nową modą wśród tajnych agentów? Tego nie wiemy, ale nowy Sam powinien wylegitymować się kilkoma bardzo realistycznymi i brutalnymi sposobami maltretowania wirtualnego przeciwnika. Wyjątkowo inteligentnego przeciwnika, należy dodać. O ile w poprzednich częściach gaszenie okolicznych świateł nie wywoływało w wartownikach jakiś większych emocji, tak teraz pospiesznie zasuwać będą oni w kierunku przyciemnionych lokacji, aby na nowo je oświetlić. Co stworzy Fischerowi idealne pole do założenia kilku brutalnych dźwigni na wrogie karki. Oczywiście uwagę oponentów da się odwrócić także tradycyjnymi sposobami, jak rzutem butelką czy gwizdaniem, ale to już było w poprzednich częściach. Aha, tym razem agent może być niemal pewny, że jeśli zacznie padać deszcz to wartownik wystawi na zewnątrz łapę, sprawdzi czy da się w takich warunkach robić obchód i jeśli ulewa go zniechęci, to nigdzie nie pójdzie chowając się pod ciepłym dachem. A to dobre.

Strasznie fajnie zapowiada się tryb cooperative multiplayer, gdzie zadaniem graczy będzie współpraca przy wykonywaniu jakiegoś zadania. Jeśli przykładowo będzie to rozkaz wślizgnięcia się do budynku i wyciągnięcia tajnych danych z komputera na ostatnim piętrze, agenci zmuszeni będą pomagać sobie we wspinaczce po ścianach, bezszelestnym opuszczaniu na ziemię i kooperacji w omijaniu wroga. Bardzo efektownie prezentował się moment, gdy jeden agent zawisł na murze, a drugi wlazł po nim na górę. Nie zabraknie naturalnie tak rozpoznawalnych akcji, jak otwieranie wytrychem zablokowanych drzwi, sprawdzanie przez dziurę od klucza zawartości pokoju i włażenia po linie. Ubisoft stale dopieszcza silnik gry, przez co zarówno agent jak i otoczenie wyglądają na bardziej realistyczne, a już na pewno bogatsze w szczegóły. Mamy olbrzymi apetyt na nowe przygody Fischera i oby tylko ta gra okazała się tak dobra jak w zapowiedziach. Posiadacze komputerów dostaną swojego Sama już w tegoroczne święta bożonarodzeniowe, natomiast dokładną datę wydania **Chaos Theory** na konsolki dopiero poznamy.



Musashi Samurai Legend

- Developer: Square
- Wydawca: Square Enix
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: zima 2004

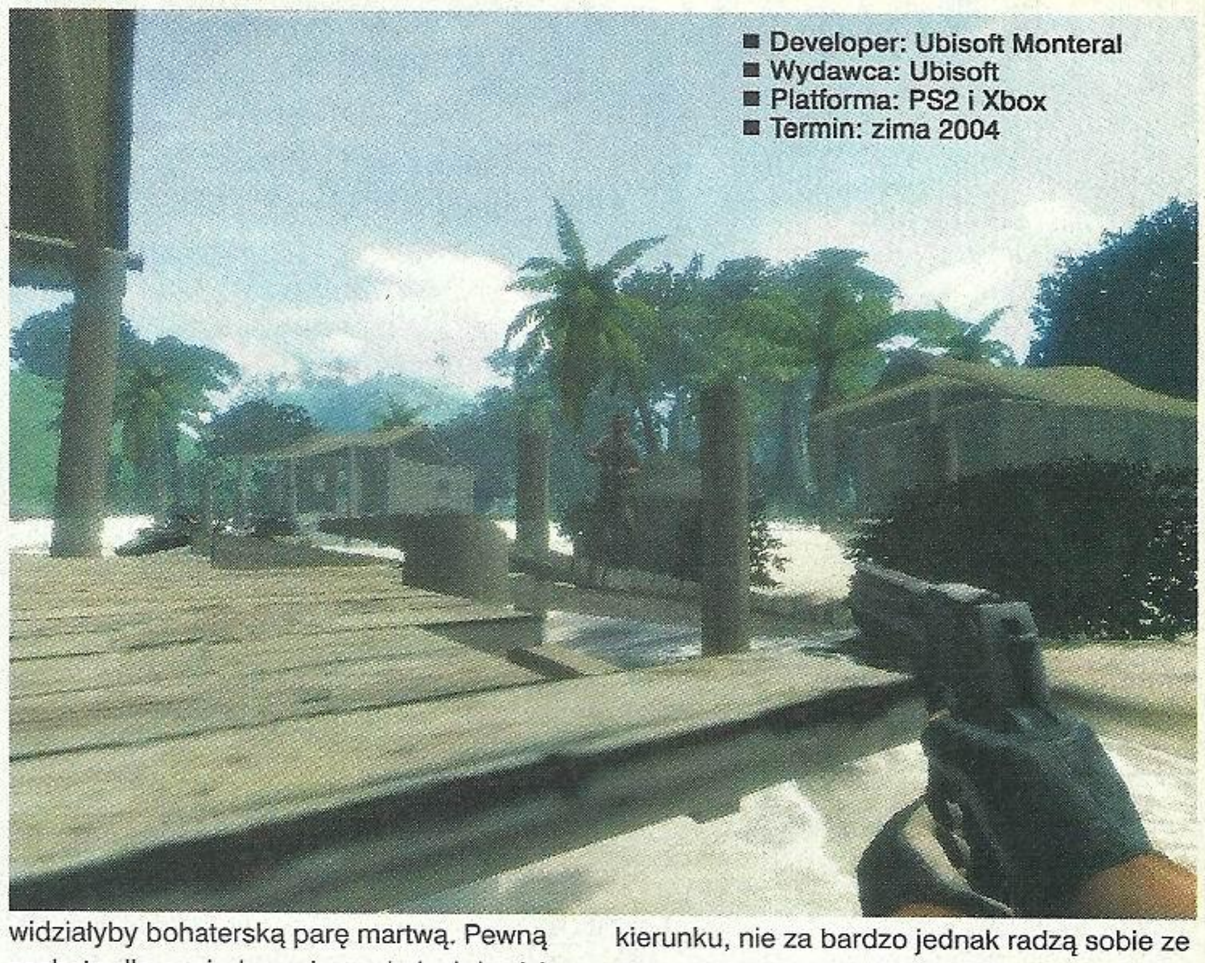
Musashi to niewątpliwie jedna z najbardziej udanych i niesamowitych postaci, jakie wyczarowały zdolne paluszki skośnookich programistów z firmy Square/Enix. Mija dokładnie sześć lat odkąd posiadacze PSX mieli okazję pokierować losami małego, niebieskowłosego samuraja w grze *Brave Fencer Musashi*, a szara konsolka nigdy nie doczekała się kolejnej części przygód szalonego ronina. I oto pierwotni ojcowie budzą się ze snu karmiąc prasę świeżutkimi doniesieniami na temat fajowo zapowiadającego się **Musashi Samurai Legend**. Nadciąga sequel niezapomnianej gry, ale czy sukcesor? Zobaczymy. Na początek fakty. Musashi, jakiego znamy, powraca do zabawy. Oczywiście jego wygląd zmienił się nieco wraz z architekturą gry, ale fani nadal mogą liczyć na zwariowanego, bardzo precyzyjnego w działaniu samuraja z kosmiczną fryzurą, odzianego w maksymalnie udziwnione szaty. To nie pierwsza postać, pod której projektem podpisuje się Tetsuya Nomura, autor tych wszystkich zabawnych ludzików zamieszkujących świat Final Fantasy. Dodatkowo szykuje się nam szalenie rozrywkowa fabuła. Oto nieznane siły przenoszą tytułowego bohatera do nowego, wspaniałego inaczej świata, a jedyny sposób na powrót to wysiekać całe zło, które stanie na drodze samuraja w alternatywnej rzeczywistości. Zapowiada się mnóstwo zabitych potworów, zarobionych punktów doświadczenia i odkrywania nowych umiejętności.

Szkielet nowego Musashiego oparty będzie o standardowe zasady action-RPG, a zatem nie uświadczycie tu ani walk podzielonych na tury, ani sztucznie mierzonego czasu. Samuraj okrutnie chlasta przeciwników, podnosi ich, rozrzuca po planszy, wielkimi susami pokonuje ogromne przepaście, zbiera pożyteczne przedmioty oraz podróżuje po sześciu niesamowicie kolorowych i ślicznych światach, gdzie rozwija się ciąg dalszy akcji. Zwariowany mistrz po odpowiednim zalokowaniu się na demonie, przyjęciu na klatę jego ataku i wciśnięciu odpowiedniego guziczka we właściwym momencie będzie w stanie nauczyć się nowych, pożytecznych zdolności, w tym miażdżących specjali. Niesamowita sprawa czeka na graczy w momencie, gdy przenosić będą na swoich plecach jakąś uratowaną istotę. Niosący na barach księżniczkę Musashi ma do wyboru dwa rodzaje ataków w momencie, gdy atakują go upierdliwe demony. Chłopak potrafi walczyć i trzymać jednocześnie balast na plecach, ale ruchy są wówczas wolne i nie zabierają zbyt dużo energii pokrakom. Opcja numer dwa to podrzucić pannę do góry, wykonać serię błyskawicznych, morderczych ataków i złapać przesyłkę, zanim uderzy o ziemię. Sprawa wygląda przekomicznie (zwłaszcza, gdy samurai targa na plecach coś tłuściutkiego), ale jest jedynie słuszna dla szybkiego zakończenia konfliktu.

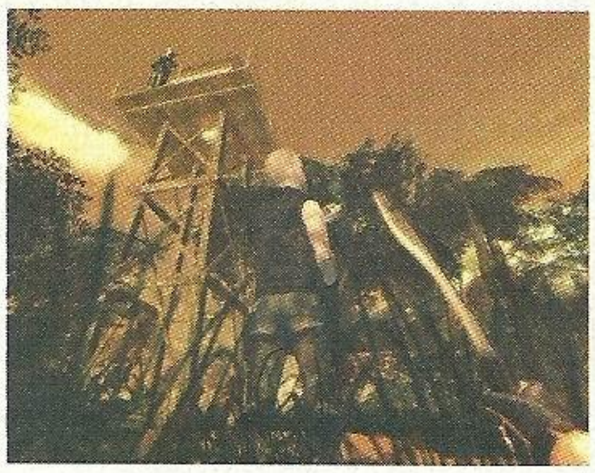
Na potrzeby wizualne gry opracowany został tzw. system „manga-shader", który różni się od tradycyjnego cel-shadingu między innymi tym, że wszystkie cienie i grube krechy rysuje sam artysta (Nomura), a nie są one liczone przez program. Zarówno za animację, jak i udźwiękowienie tytułu biorą się profesjonalne ekipy i nie ma mowy o wpadce. Grania będzie w nowym Musashim na jakieś 15-20 godzin (według twórców oczywiście), ale gracze pakujący wszystko i wszędzie spędzą tu znacznie więcej czasu.

FAR CRY Instincts

- Developer: Ubisoft Monteral
- Wydawca: Ubisoft
- Platforma: PS2 i Xbox
- Termin: zima 2004



Warto poświęcić nieco uwagi grze **Far Cry: Instincts**, pomysłowej strzelaninie FPP, której pierwowzór zawojował ostatnio rynek blaszanych komputerów odnotowując niesamowite wyniki sprzedaży. Ubisoft momentalnie zapowiedziało konwersję tej gry na dwie konsole – PS2 i Xbox. Niezbędne okazały się oczywiście cięcia w grafice, ale do licha, aby przyzwoicie bawić się w Far Cry na klonie potrzeba niesamowicie drogich wnętrzności. Mniejsza z tym. Cięcia dotyczą głównie przeogromnych plansz, po których śmiga wesoły bohater z grzmiącym arsenałem broni w łapie. Mała ilość pamięci zastosowana w konsolkach zmusiła pracowitą ekipę z Montrealu do wprowadzenia kilku ograniczeń, zmniejszenia terenu działań i w rezultacie lekkiej przebudowy, ale według naocznych świadków poczucie swobody nigdzie nie uleciało. To dobrze, bo siła **Far Cry: Instincts** leży w sposobie gry. To jedna z nielicznych pozycji, które można przejść różnymi metodami. Od gracza zależy to, czy wypadnie na środek pola walki i zacznie wybijać wszystkich dookoła, czy też przejdzie przez teren działań cichutko zakradając się w cieniu. **Far Cry** ukierunkowany będzie jednak



raczej na chowanie się za plecami przeciwników, gdyż te inteligentne kreatury, gdy je nieumiejętnie postrzelić bardzo szybko wezwą wsparcie. Adwersarzy należy mylić, rozdzielać i niszczyć w pojedynkę. Pomocne okaże się rzucanie kamieniami i wymuszanie na przeciwnikach podziałów.

Głównym bohaterem gry będzie Jack Carver, najemnik wynajęty jako osobista eskorta dla pięknej Valerii Cortez. Akcja zaczyna się w momencie, gdy Jacek wedle życzenia dostarcza ślicznotkę na pewną tropikalną wyspę. To bardzo ładne i egzotyczne miejsce, ale także pułapka po brzegi wypchana piratami, konkurencyjnymi najemnikami, a nawet jakimiś potworami, które najchętniej

widziałyby bohaterską parę martwą. Pewną zachętą dla posiadaczy konsol niech będzie fakt, iż w przeciwieństwie do wersji PC, wszystkie filmowe scenki pomiędzy misjami są interaktywne. Co to oznacza? Na blaszaku za każdym razem obejrzycie film, w którym łódź Jacka wybucha, a on wpada do wody. Konsola natomiast pozwoli wyskoczyć z łajby przed eksplozją. Drobiazg, a cieszy.

Far Cry: Instincts to piętnaście interaktywnych plansz. Akcja gry przewala się niemal w całości po tropikalnych wyspach i tych naliczyliśmy cztery. Przepych graficzny w wersji PC był niesamowity. Falująca trawka, piękne odbicia promieni słonecznych na wodzie, obłożeni szczegółami przeciwnicy, którzy po trafieniu ze spluwy szybowali w powietrzu niczym szmaciane lale. Wczesna konsolowa wersja tej gry pokazuje, że producenci idą w dobrym kierunku, nie za bardzo jednak radzą sobie ze skaczącą animacją. Ale do dnia premiery obiecują stałe 30 klatek na sekundę. Co więcej, Jack Carver nie byłby tym Jackiem Carverem, gdyby nie mógł korzystać z rozsianych po wyspach pojazdów. Konsolki doczekają kilku pojazdów ekstra, w tym skuterów wodnych i czterokołowych motorów. Warto jednak odnotować, że maszynki obsługuje się łatwo, wręcz intuicyjnie, a dodatkowo można rozjeżdżać nimi przeciwników. Konwersja na Xboxa ma już z urzędu zaklepaną obsługę Live!, natomiast los PS2 Network Adaptora ciągle się waży. Multiplayer na 24 graczy plus możliwość generowania własnych map na pewno przysporzy tej grze jakieś tam grono fanów. I choć nie będzie tak ładnie jak na PC, **Far Cry: Instincts** powinno obronić się potężną grywalnością.

wp.pl

przejdź na właściwą

stronę mocy

IMPERIUM GIER

www.gry.wp.pl

KILLZONE

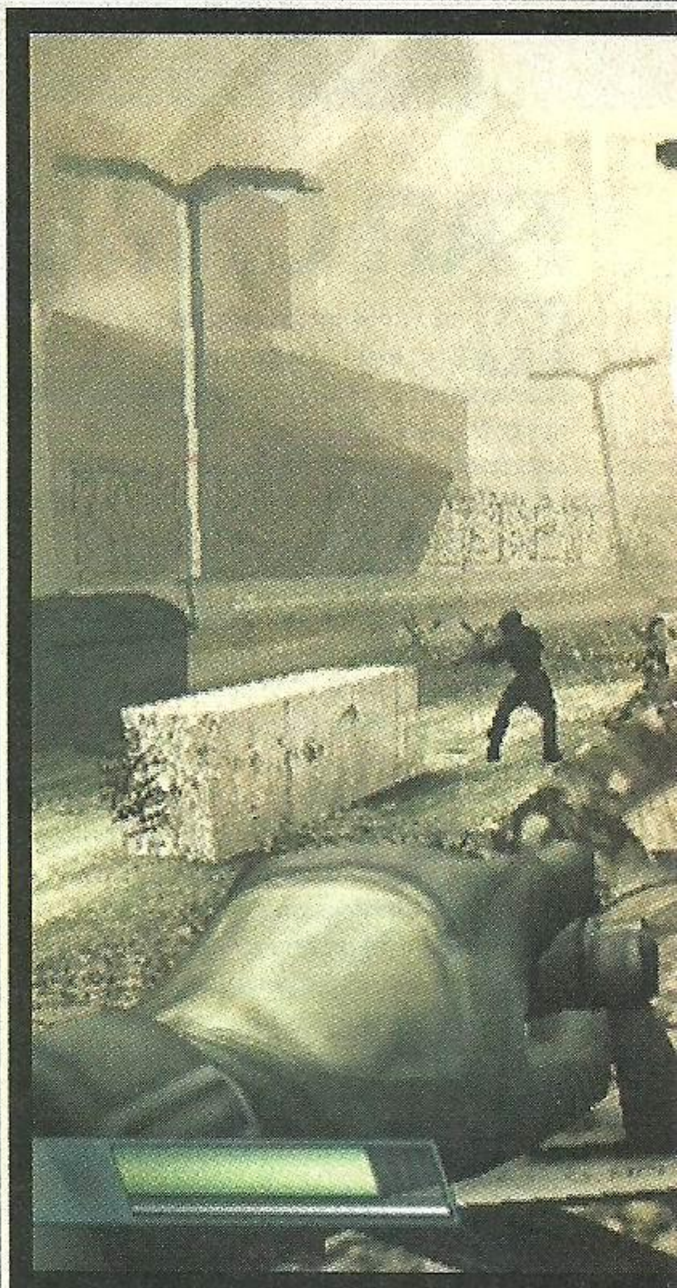
KILLZONE PO RAZ KOLEJNY GOŚCI NA ŁAMACH N+. UDAŁO NAM SIĘ POŁOŻYĆ ŁAPY NA NAJNOWSZEJ BECIE WYCZEKIWANEJ PRZEZ NAS GRY.

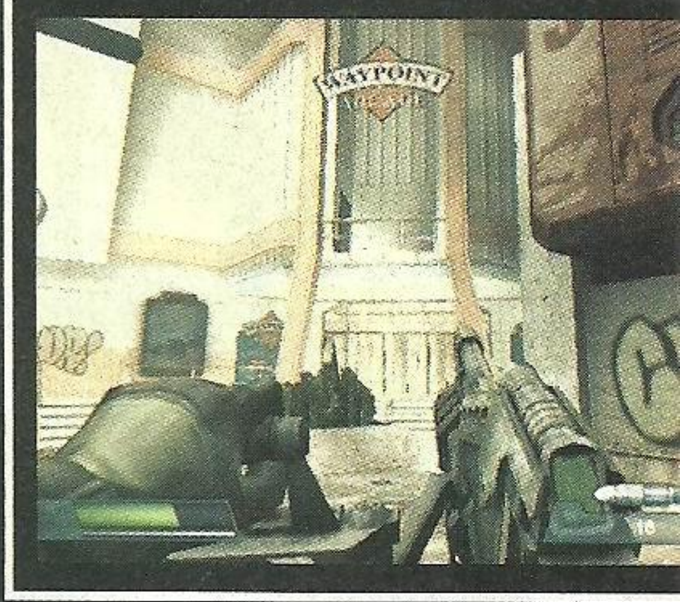
Gulash: bawię się tymi trzema poziomami w nieskończoność; jestem absolutnie zakochany w **Killzone**. No, ale mój stosunek do tej pozycji już znacie z poprzedniej zapowiedzi. Poprosiłem zatem o komentarz moich trzech redakcyjnych kolegów, aby sprawdzić, czy to rzeczywiście tak niezwykle fachowa gra, czy może dopadła mnie jakaś zaćma?

Matt: Moim zdaniem tegoroczna zima musi upłynąć pod znakiem **Killzone**. Mistrzowie kodu z Guerilla Games szykują grę, która nie tylko zniknie z półek sklepowych w dniu premiery, ale także sprawi, iż listy z przedpremierowymi zamówieniami niemiłosiernie spuchną.
Ta pozycja praktycznie nie ma słabych punktów. **Killzone** stanowi istne zadośćuczynienie dla tych wszystkich osób, którym brakowało poważnego shootera na PlayStation 2 z ciężkimi, stalowymi karabinami i ostrą amunicją w roli głównej. Klimat panujący w **Killzone** jest brutalny i ciężki. Zbuntowani Helghaści nie znają litości wobec gracza i wierzcie mi, że da się to poczuć od pierwszego kontaktu z tym tytułem. Na każdym kroku trzeba czuwać i precyzyjnie celować, bo chwila nieuwagi może przedwcześnie zakończyć grę. Wystarczy, że dwóch wrogich żołnierzy uchwyci gracza w ogień krzyżowy, a ekran momentalnie zaleje krew. Takiego arsenału broni jak **Killzone** nie ma żaden inny tytuł na rynku! Nie dość, że jest ich bardzo dużo i w większości potrafią siać alternatywnym ogniem, to opisujące je dźwięki są przeraźliwie realistyczne i porażająco piękne. Do końca życia zapamiętam scenę, w której wybiegający zza rogu oddział Helghastów poczęstowałem długą i przytłaczającą serią z chainguna. Strzelałem tak długo, aż broń się przegrzała i odmówiła współpracy. Dla pewności poprawiłem jeszcze dwoma granatami. W tej grze satysfakcja ze strzelania jest naprawdę przeogromna. Czuć moc każdego, nawet najmniejszego karabinu. Guerillaz to profesjonaliści! No i ta oprawa graficzna. Na Zeusa! **Killzone** wygląda jak mroczny, wojenny film nakręcony na taśmie filmowej. Niesamowita jakość zastosowanych tekstur i ilość wepchniętych do gry szczegółów automatycznie windują pracowity zespół programistów do ścisłej, światowej czołówki. Już jestem fanem ich gry. A do premiery jeszcze cholerne pół roku...

Marcellus: Też czekam na **Killzone** jak na zbawienie, jest to jeden z niewielu shooterów na konsolach, w który mam nieodpartą ochotę zagrać. No i pierwsza strzelanka na PS2, która ma szansę zostać produktem flagowym – czymś, co będzie bez namysłu łączone z konsolą Sony, tak jak Halo kojarzone jest z Xboksem. Najważniejszy powód jest dość prosty – klimat, który urzekł mnie od pierwszego kontaktu. To nie jest cukierkowy świat w stylu *Starship Troopers*, a po levelach nie zasuwają plujące kolorową plazmą potworki – to jest futurystyczna wojna, jakiej jeszcze nie było na konsolach. Poważna, brudna i bezlitosna, czyli taka, jaka powinna być. No i te bronie, achhh... Po prostu je kocham, a na strzelnicy (tej opisywanej w poprzedniej zapowiedzi) bawiłem się chyba ze dwie godziny tylko po to, żeby nacieszyć się samym strzelaniem, przeładowywaniem broni i tymi niesamowitymi odgłosami, jakie wydają. Lepszej grafiki w strzelance na PS2 niż to, co stworzyli Partyzanci raczej już nie ujrzymy – sprytne sztuczki programistyczne czasami są dostrzegalne (jak choćby skalowanie tekstur), ale i tak gra robi niesamowite wrażenie. Filtry, wybuchy, ogień wylotowy podczas strzelania, niesamowity widok przez lunetę snajperki. **Killzone** robią maniacy i dlatego będzie to tak fachowa gra. Wiem, że zarządzi, po prostu wiem. I choć granie do upadłego w poszczególne demka sprawia, że dostrzegam sporo niedociągnięć, jak choćby to, że Helghaści za często upadają w ten sam sposób, a na dokładkę postrzały i bliskie eksplozje w ogóle nie robią na nich wrażenia, tak jakby fizyka była jeszcze nie dopracowana. Mimo wszystko moja wiara pozostaje niezachwiana – będzie dobrze. Bardzo. Musi.

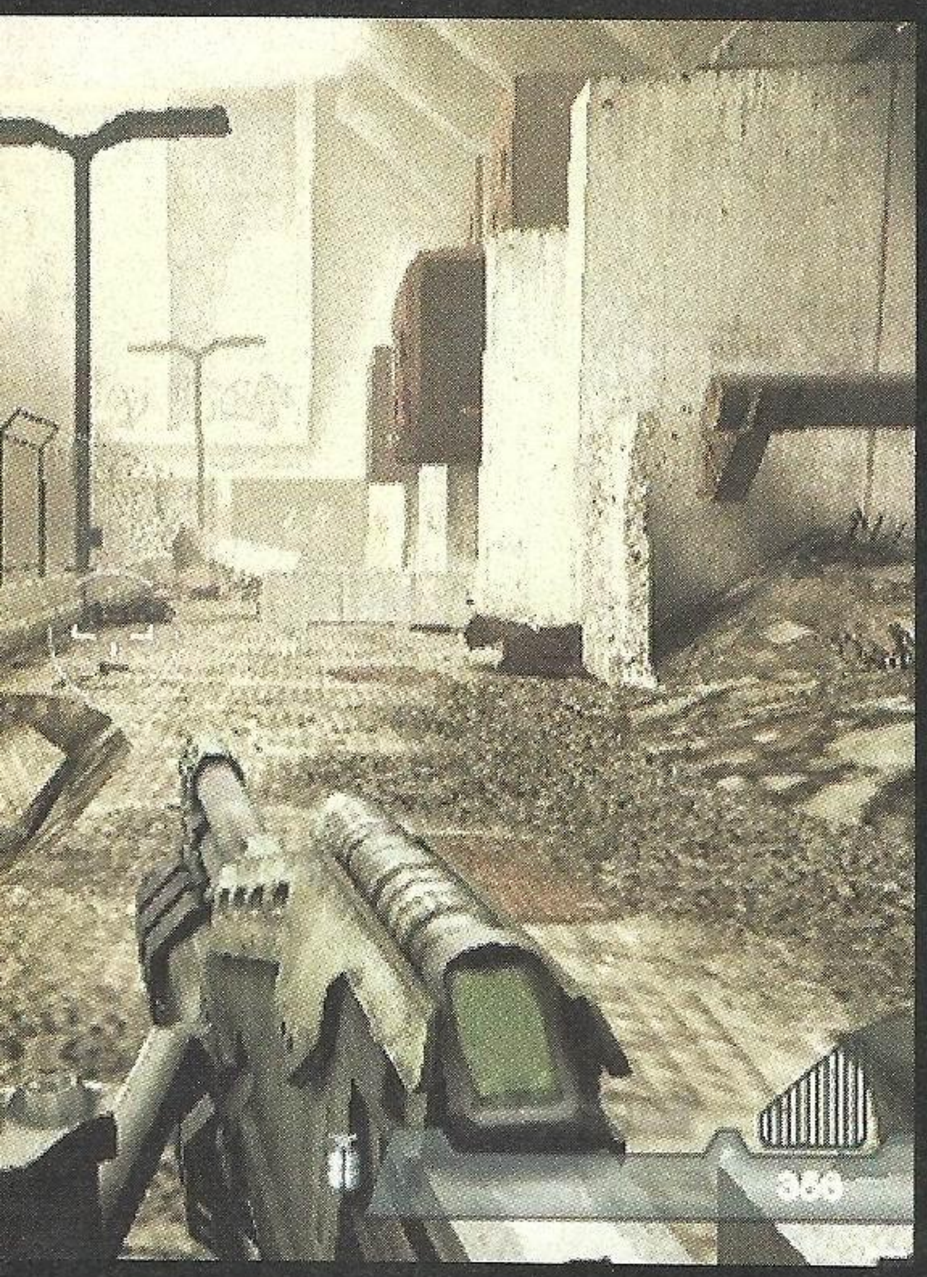
Qoora: Killzone... Killzone... Killzone... Cóż może być piękniejszego od brzmienia tego słowa? Chyba tylko sama gra, która ukrywa się pod właśnie takim tytułem. Wiedziałem, że podnieca się nią Gulash i OG, wiedziałem, że na myśl o niej orgazmu dostaje Matt i wiedziałem w końcu, że nawet Marcellus wyłącza czasami PES3, aby móc pogrążyć się w świecie wojny stworzonym przez weteranów z Guerilla Games. Do tej ekipy dołączam teraz także ja, ponieważ na własnej skórze doświadczyłem wreszcie jak cudowna produkcja już wkrótce przypuści zmasowany szturm na właścicieli konsol Sony. Nie przesadzę ani trochę, jeśli powiem, że nie widziałem do tej pory żadnej gry, która w tak intensywny i efektowny sposób oddawałaby realia zmagań na polu walki. Co więcej, nie widziałem nawet żadnego filmu, gdzie mógłbym doznać tego, czego doznałem grając w Killzone. Świst kul, nerwowe raporty towarzyszy, odgłosy przelatujących nad głowami samolotów desantowych, jęki konających żołnierzy oraz szczęk przeładowywanych karabinów maszynowych to absolutnie genialne dopełnienie tego, co widać na ekranie telewizora! A widać prawdziwy koszmar wojny, który jednak dzięki grafikom z Guerilla wydaje się być najpiękniejszym snem. Co prawda dynamika rozgrywki mogłaby być trochę większa, ale nawet mimo tego, widok desantu komandosów Helghast albo nawet same projekty teatru zmagań wypalają trwałe piętno w umyśle gracza i nie pozwalają wyrzucić z głowy tego cudownego słowa... Killzone... Killzone... Killzone...

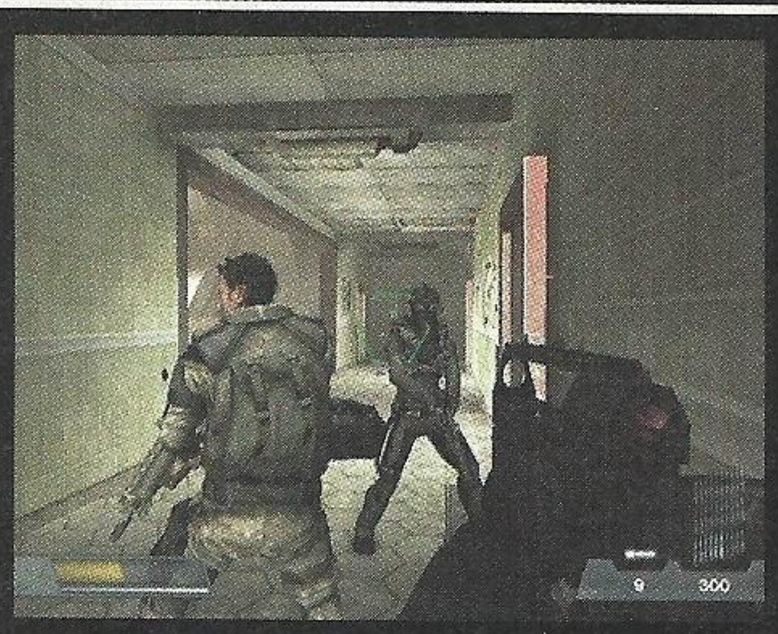




Okopy

To pierwszy poziom, w którym objaśniane są niuanse sterowania. Trzeba biegać za dowódcą i ostrzeliwać z okopów nadciągające hordy helghastów. Nieopodal przejeżdżają czołgi, latają dropshipy... Co za klimat.



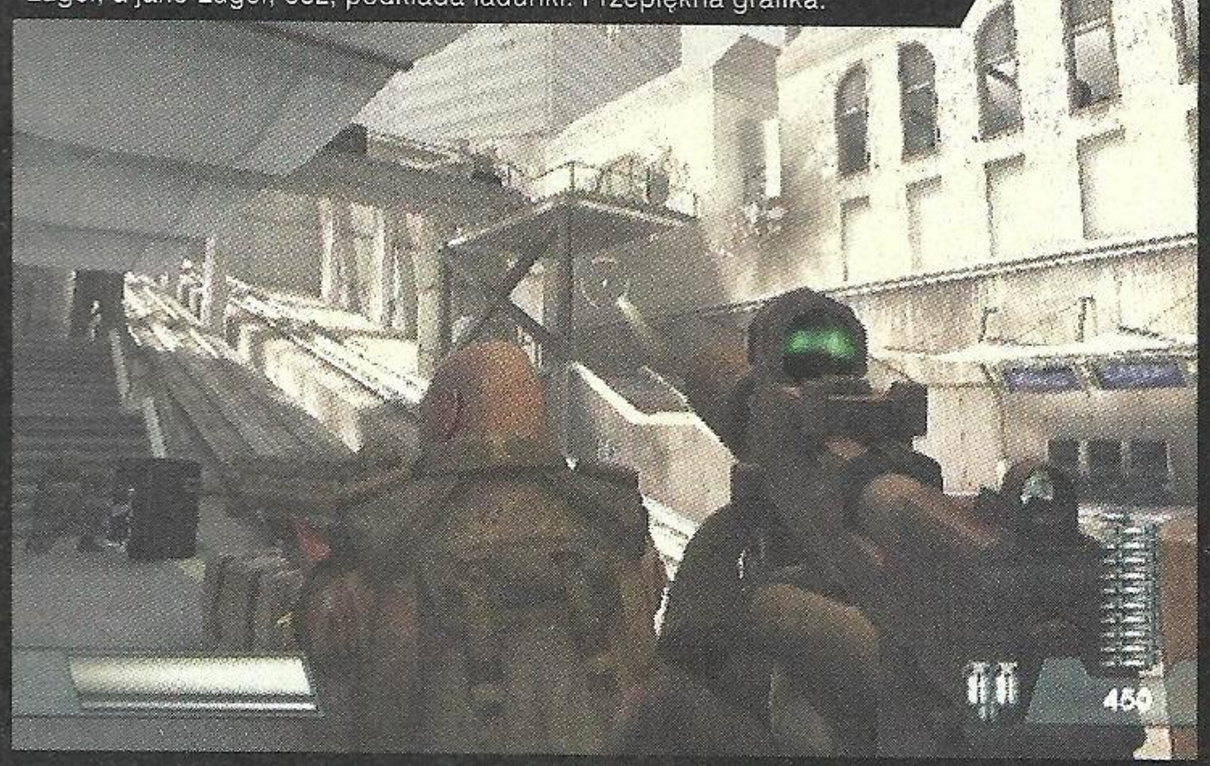


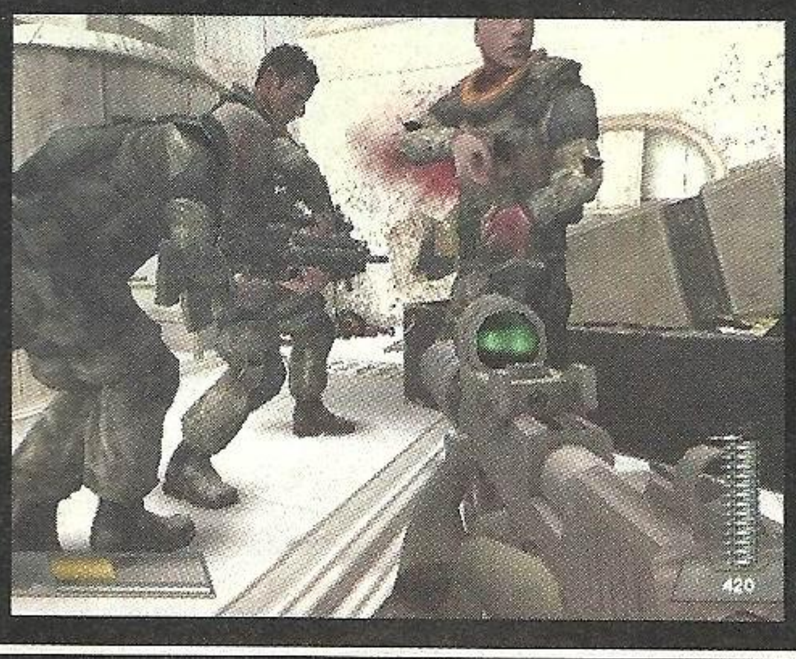
Slumsy

W slumsach żołnierze ISA czyszczą zrujnowane wnętrze jakiegoś centrum handlowego. Gdy wydaje się, że już po wszystkim, nagle nadlatuje statek, z którego wyskakuje spory oddział helghastów. Mayhem!

Stacja

Na stacji helhgaści bronią się po drugiej stronie mostu. Wybierając Templara gracz sieje ze snajperki osłaniając podkładającą ładunek Luger, a jako Luger, cóż, podkłada ładunki. Przepiękna grafika.





Spider-Man 2

- Developer: Treyarch
- Wydawca: Activision
- Platforma: PS2, Xbox, GCN
- Termin: lipiec 2004

Druga część filmu dopiero przed nami, a że biznes filmowy bardzo pilnuje, żeby nie było przecieków i spoilerów, to i o nowej grze z Spideyem nie wiadomo za wiele. Przynajmniej od strony fabularnej. O założeniach i mechanice wiadomo więcej. Największa nowość zainspirowana została chyba najbardziej „wpływową" grą w historii konsol, czyli GTA3 – w drugiej części gry Spiderman szalał będzie po wielkim, otwartym mieście Wielkim Jabłkiem zwanym. Szkielet misji również będzie otwarty i na przykład zamiast ścigać Dr. Octopusa, który oczywiście tak jak w filmie, będzie głównym adwersarzem naszego superbohatera, będzie można zająć się standardową pracą przebierańców – ratowaniem napadniętych przez gangoli staruszek, łapaniem spadających z wysoka czyścicieli szyb i robotników nieostrożnie chodzących po rusztowaniach oraz innymi tego typu akcjami. O ściąganiu kotków z drzew nic nie wiemy, ale kto wie, kto wie...

Spidey zaprezentuje nam kilka nowych ruchów, bo podobno dorósł i lepiej kontroluje zarówno swoje moce, jak i zachowanie sieci. Przede wszystkim niemal wszędzie można będzie się dostać za pomocą huśtania na linie, a także przyspieszyć podróż przez miasto podczepiając się do śmigłowca. Ale sieć nie służy tylko do podróżowania i podczas walki nasz hero pokaże kilka jej nowych zastosowań. Na przykład oplecenie sieci wokół głowy przeciwnika (jak lassa) i kręcenie nim kółek nad głową, a potem wysłanie w lot (ba, można nim także przywalić w innego bandziora), albo walenie nim o ziemię jak na kreskówkach – raz z jednej, raz z drugiej strony. W ogóle ciosy i zagrania Spideya w drugiej części gry będą bardzo komiksowe, jak choćby złapanie przeciwnika w pół, wyskoczenie na kilkanaście metrów w górę i przydzwonienie jego łbem w asfalt podczas opadania. We wrestlingu się to fachowo nazywa „pile driver", najwyraźniej Peter w pierwszej części filmu nauczył się czegoś od tego wrestlera, którego grał Randy „Macho Man" Savage. Oprócz takich chwytów, będzie także żonglowanie i obtłukiwanie pacjentów w powietrzu po podrzuceniu ich za pomocą sieci na kilka metrów w górę.

Wychodzi na to, że będzie fajnie – olbrzymie przestrzenie, swoboda huśtania się na pajęczynie, radosne i fachowe spuszczanie łomotu wrogom wszelakim oraz oczywiście filmowa fabuła, w które Spider będzie rozdarty pomiędzy uczuciem do Mary Jane, a swym przeznaczeniem bohatera i koniecznością walki z Octopusem oraz unikaniem synka Green Goblina, owładniętego chęcią zemsty za zabicie tatusia. Aha, plotki głoszą, że nasz ulubiony Ash, czyli Bruce Campbell ponownie podłoży swój głos w grze. W poprzedniej części instruował nas podczas tutoriala, w tej zapewne wcieli się w Snooty Ushera, którego gra w filmie. No i jeszcze jedno info z ostatniej chwili – Activision zapowiedziało już Spider-Man 3, a także Spider-Man Classic. Trójka oparta będzie ofkoz na następnym filmie, a Klasyka dla odmiany na komiksowych przygodach Człowieka-Pająka.

Full Metal Alchemist

- Developer: Square
- Wydawca: Square Enix
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: 2005

Przed Wami tytuł, który w Kraju Kwitnącej Wiśni rozpoznaje niemal każdy skośnooki obywatel. **Full Metal Alchemist** osiągnął tam status fenomenu, a złożyły się na to 52 epizody szalenie popularnego anime (chwilowo numer jeden wśród tamtejszych seriali), komiks o dziesięciomilionowym nakładzie, masa edycji DVD oraz gra. Square uważa, że tytuł ma nieprawdopodobny potencjał i planuje czym prędzej przelać go poza granice Japonii. Powinno się udać.

Full Metal Alchemist to opowieść o dwóch młodziutkich braciach – alchemikach, znanych jako Edward i Alphonse. Chłopaki mają poważny problem. W wyniku próby wskrzeszenia nieszczęśliwie zmarłej mamusi dochodzi do okropnego wypadku. Ed, czyli starszy z braci traci rękę i nogę, zaś młodszy bohater – całe ciałko. Na tym nie koniec. Edward prędko uzupełnia brakujące kończyny metalowymi odpowiednikami, zaś dusza Alphonsa wbija się w gigantyczną, stalową zbroję. Efekt? Mamusia nadal nie żyje, natomiast bracia wyglądają pokracznie. Jedyny sposób, aby nasi bohaterowie odzyskali dawny wizerunek to wyprawa po Kamień Filozoficzny, którego moc jest w stanie wszystko odwrócić. **Full Metal Alchemist** zapowiada się na rasowy, trójwymiarowy action-RPG z takimi elementami jak liniowy scenariusz, eksploracja terenów, ponad 30 minut stworzonych specjalnie na potrzeby gry wstawek anime, masa rozmów z napotkanymi postaciami i oczywiście tłuczenia niedobrych przeciwników. Walka, w przeciwieństwie do poprzednich produkcji Square rozgrywana będzie w czasie rzeczywistym. Gracze pokierują losami Edwarda (a więc braciszka, który odniósł mniej obrażeń), natomiast metalowy Alphonse przyda się wyłącznie przy okazji wykonywania złożonych specjali i tym podobnych zagrań.

Twórcy wyposażyli Eda w cały szereg kombosów i widowiskowych akcji, a do ich odpalenia potrzebny będzie tylko jeden, umiejętnie naciskany przycisk pada. Nie do pogardzenia jest też fakt, że w trakcie starć możliwe będzie wykorzystanie okolicznych przedmiotów i pojazdów. Słodko. Edek w ogóle będzie na tyle zwinną postacią, iż pomoc ze strony Alphonsa przyda mu się raczej w skrajnych przypadkach.

Na drodze dzielnych braci staną dwa rodzaje przeciwników: wojownicy i alchemicy. Godni uwagi są zwłaszcza Ci drudzy, gdyż do ataku używają potężnej alchemii (taki odpowiednik magii). Sprawny alchemik potrafi zamienić dowolny, nawet niepozorny, element otoczenia w śmiertelną broń i władać nią na odległość. Podczas starć wszystkie okoliczne przedmioty podatne na alchemię otoczone będą zieloną obwódką. Po najechaniu na nie kursorem wyświetli się lista możliwych transformacji i zastosowań. Edek przy odrobinie wprawy będzie w stanie wyprodukować minę, nowy miecz, a nawet działko plujące amunicją. Zabawa w alchemika i odkrywanie nowych zastosowań dla starych, oklepanych przedmiotów na pewno urwie niejednemu z Was solidny kawał czasu. Aha, **Full Metal Alchemist** podobnie jak popularne anime, manga i cała reszta produktów ze śmiesznymi chłopakami w roli głównej wypchany będzie po brzegi zwariowanym humorem. Ed to strasznie nerwowy osobnik, zaś Alphonse często komentuje działania podjęte przez starszego brata. Już na wiosnę 2005 roku przekonamy się czy

scenariusz gry w wyniku lokalizacji na europejski i amerykański rynek nie przejdzie jakichś cięć, modyfikacji i poprawek w stosunku do oryginału, ale jedno jest pewne – **Full Metal Alchemist** to niesamowicie ważna sprawa dla Square i niech świadczy o tym fakt, że już zapowiedziane są dwie kolejne części gry.

newsflash

■ **Ninja Gaiden Download -> 1.1**
Na początku sierpnia Team Ninja wypuści w Sieć poprawioną i ulepszoną wersję swej hardcore'owej sieki. **Ninja Gaiden Download**, bo tak się będzie ten dodatek/upgrade nazywał, zawierać będzie między innymi: nowych wrogów, nowe bronie, tajemnicze dodatki (np. kostiumy itp.), poprawione AI przeciwników, pełną kontrolę nad kamerą oraz, co jest aż niewiarygodne, gra stanie się jeszcze szybsza – szybszy będzie Ryu, przeciwnicy i walka. Nieźle... Aha, żeby położyć łapki na **Ninja Gaiden Download**, który zmieni grę na wersję 1.1 trzeba mieć oryginalną grę, dostęp do netu i, oczywiście, wykupioną usługę Xbox Live! Na zgniłym Zachodzie zapewne fani już się cieszą, ale u nas...

■ **Roboty**
Vivendi ogłosiło, że developerzy z Eurocom pracują nad grą na podstawie filmu zatytułowanego *Robots*, który do kin trafi na wiosnę przyszłego roku. Gra, oczywiście o takim samym tytule, prawdopodobnie też właśnie wtedy się pojawi. Wiadomo na razie, że ukaże się na PS2, Xboxa oraz GameCube'a. Więcej informacji podamy, jak tylko się pojawią.

■ **Mortal Kombat: Mistyfikacja?**
Po Sieci rozlazły się plotki, jakoby **Mortal Kombat: Deception** w Europie miał się ukazać pod tytułem Mortal Kombat: Mystification. Midway stwierdziło, że to rzeczywiście jest mistyfikacja, tyle że wcale nie planują zmiany tytułu gry. Choć... z drugiej strony potwierdziło się, że są jakieś problemy z podtytułem gry na rynku europejskim, ale Midway twardo głosi, że Mortal Kombat wszędzie będzie nosić ten sam podtytuł. Jednym zdaniem – wiele hałasu o nic.

■ **MGS: Pszczołożerca**
Coraz więcej i więcej fauny zamieszkuje świat **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**. Tym razem z Konami wyleciał rój pszczółek, które pospiesznie budują swoje ule na trasach patroli w dżungli tak, by Big Boss mógł jest spokojnie zniszczyć i napuścić tym samym rozwścieczone owady na biednych strażników. Nieładnie – któryś z nich może mieć przecież uczulenie i nawet umrzeć od ugądleń... Hehehe.

■ **Czerwona łódź podwodna...**
Japoński oddział Sony planuje wypuścić grę, której akcja toczyć się będzie na Marsie, a dokładniej na pokładzie łodzi podwodnej... Hmm... Nigdy nie sądziliśmy, że na Marsie jest, aż tyle wody, by mogła się w niej zanurzyć łódź podwodna, ale cóż – nie takie rzeczy w głowach japońskich developerów już powstawały. Nie wiadomo o czym oprócz tego gra będzie, ale jak tylko się dowiemy – damy znać. Aha, tytuł to **Kenran Butou Matsuri** i nie wiemy co to może znaczyć. Ale może kiedyś się dowiemy.

XENON - XBOX 2?

Słabiutko Microsoft pilnuje specyfikacji następcy Xboxa, choć bawiąc się przez chwilę w teoretyków spiskowych można wpaść na pomysł, że przeciek był celowy i miał na celu pokazać światu jak potężną maszyną będzie Xenon, bo tak właśnie brzmi kodowa nazwa Xboxa 2 lub Xboxa Next.
Twórcom tej maszyny przyświecało podobno załatanie dziur, czyli słabych punktów Xboxa. Ze specyfikacji wynika, że Xenon raczej nie będzie miał żadnych problemów, a nadmiar mocy pozwoli programistom na dużo swobody. Aha, wszędzie tam, gdzie po jakiejś informacji znajdziecie znaczek plus, oznacza to, że jest ona jeszcze nie sprecyzowana, czyli może się zmienić zarówno w górę, jak i w dół.
Przejdźmy do tego, co wypłynęło z Microsoftu i co niejako potwierdza to, o czym już raz wspominaliśmy przy okazji poprzedniego, (nie)kontrolowanego wycieku z Microsoftu...
Jednostką centralną Xenona będzie procesor stworzony przez IBM składający się z trzech niezależnych rdzeni (cores), czyli jakby oddzielnych procesorów. Każdy z niezależnych rdzeni będzie taktowany zegarem 3.5+ GHz, co oznacza, że powinna to być naprawdę przepotężna maszyna. Przypomnijmy, że najpotężniejszy w tym momencie Xbox ma CPU taktowane zegarem 733 MHz, czyli jakby nie było prawie pięć razy wolniejszym niż pojedynczy rdzeń CPU Xenona...
Jednostka graficzna GPU to procesor taktowany zegarem 500+ MHz stworzony przez ATI specjalnie na potrzeby Xenona. Możliwości graficzne ma nieliche – liczba polygonów, które GPU będzie mogło przerzucić w ciągu sekundy wynosić ma 500+ milionów, przy 125 milionach, które przewala Xbox. Pamięć RAM w Xenonie ma wynosić 256+ MB i być zunifikowana, czyli dostępna jednocześnie dla CPU i GPU, dzięki jakimś tam sztuczkom sprzętowym.
Muzyką zajmował się będzie główny procesor, który dzięki potężnej mocy jest w stanie, przy użyciu zaledwie małej jej części, obrobić setki kanałów audio z nałożonymi rozmaitymi efektami. Wspomagać CPU będzie chip XMA decompression. XMA to format dźwięku stworzony na podstawie WMA Pro, ale cechujący się jeszcze lepszym stopniem kompresji. Cały skompresowany dźwięk będzie przechodził przez XMA decompression i dalej, już w formacie PCM, trafi do pamięci RAM skąd zostanie pobrany przez procesor, który zajmie się całą obróbką dźwięku, czyli na przykład rozdzielaniem na kanały, filtrowaniem itp. Xenon będzie obsługiwał prawdopodobnie ten sam format dźwięku przestrzennego, czyli Dolby Digital, a także będzie wyposażony w wyjście VGA oraz obsługę telewizorów HDTV, aż do formatu 1080i.
Nieznane są jeszcze losy twardego dysku – dyskusje na ten temat nadal się toczą, być może Xenon będzie sprzedawany w wersjach z twardym

Tak wygląda screen z menu devkitu następcy Xboxa, na podstawie którego świat poznał jego nazwę kodową

dyskiem i bez niego. Być może będzie także możliwość dokupienia sobie później „twardziela", tak jak ma to miejsce w przypadku PS2, choć zapewne Microsoft nie będzie się tak długo z tym grzebał. Karty pamięci do Xenona będą miały pojemność 64 MB, choć nie wyklucza się również stworzenia pojemniejszych modeli. Aha, ważne – karty będą podłączane bezpośrednio do konsoli, a nie wkładane w gniazdko na padzie. I dobrze. Oczywiście nadal będą cztery porty na pady, ale same kontrolery zostaną przerobione – dojdą dodatkowe przyciski obok znanych już spustów, a usunięte zostaną nielubiane przez graczy guziczki Biały i Czarny. Oprócz tego Xenon wyposażony zostanie w standardowe złącze USB 2.0.
No i na koniec najważniejsze – nadal nie wiadomo czy Xenon będzie wstecznie kompatybilny z Xboksem. Oto co wyczytaliśmy: „Ludzie często pytają, czy Xenon będzie wstecznie kompatybilny z Xboksem. Jakkolwiek architektura obu konsol jest dość różna, Xenon ma wystarczającą moc, by emulować Xboxa. To czy Xenon będzie z nim kompatybilny zależy od wielu czynników, z których najistotniejszym jest olbrzymi wysiłek developerów i testerów, konieczny do tego, aby gry z Xboxa chodziły na Xenonie." Czyli wychodzi na to, że raczej nie, choć pewna nadzieja jest, bo Microsoft oczywiście milczy na temat tej specyfikacji, a plotek zalewających internet nie dementuje i nie potwierdza. Jak zwykle. A nas tak na marginesie zastanawia, kiedy wreszcie Sony i Nintendo wywołają podobne „kontrolowane wycieki" na temat PlayStation 3 i projektu Revolution. Czekamy jeszcze miesiąc, góra dwa, hehehe.

Catwoman

■ Developer: Argonaut
■ Wydawca: Electronic Arts
■ Platforma: PS2, Xbox, GCN
■ Termin: jesień 2004

Szturm superbohaterów na przemysł rozrywkowy nie słabnie, ale powoli kończą się najbardziej znani i trzeba sięgać po tych, którzy dotychczas odgrywali role drugoplanowe. Tak jak Catwoman, którą znamy, chyba wyłącznie z przygód Batmana, bo nigdy nie dorobiła się własnego komiksu. Postać Kobiety-kota powstała w latach czterdziestych, a jej twórcą jest Bob Kane, jeden z twórców Batmana.
Ostatnio przypomniano sobie o Catwoman w studiach filmowych Warner Bros. i natychmiast zabrano się za robienie filmu, w którym rolę tytułową gra jedna z najseksowniejszych lasek na kuli ziemskiej, powabna Halle Berry. Film trafi na nasze ekrany zaraz po wakacjach, podobnie zresztą jak gra. Aha, trzeba przyznać, że jak na ponad sześćdziesięcioletnią babuleńkę Catwoman nadal zaskakująco emanuje seksapilem.
Catwoman zanim stała się ostrą kocicą była szarą myszką znaną nielicznym jako Patience Phillips. Pat odkryła jednak pewną tajemnicę swych pracodawców i została przez nich zlikwidowana, a następnie przywrócona do życia przez niezwykłego egipskiego kota rozpoczyna zemstę. Fabuła gry jest oparta na filmie, więc nie będziemy jej tu za bardzo spoilować, żeby nie psuć Wam zabawy, w każdym razie Patience jako kotka zaczyna bardzo rozrabiać i staje się jednym z najbardziej poszukiwanych przestępców. Szczególnie zainteresowany jest nią pewien policjant, choć jego pobudki nie do końca mają podłoże profesjonalne. Mamy jednak nadzieję, że producenci gry oszczędzą nam wątku romansowego i skupią się na tym, co Catwoman potrafi najlepiej. A potrafi sporo, przede wszystkim walczy jak dzika kocica, choć nigdy jeszcze nie słyszeliśmy o kocie, który by posługiwała się stylem Capoeira, ale w tym wypadku tak właśnie jest. Jak wiecie capoeira to bardzo efektowna i akrobatyczna sztuka walki i mamy nadzieję, że będzie na co popatrzeć, oprócz oczywiście samej Catwoman, która prezentuję się bardzo, ale to bardzo ślinotokowo. Strój jest głupi, ale superbohaterowie nigdy nie wykazywali w tym elemencie oznak dobrego smaku.

Wróćmy jednak do kopania tyłków. Kocica oprócz wymachiwania nogami w rozmaitych kombosach, będzie drapać wrogów ostrymi jak brzytwa pazurkami, a także chłostać ich biczem. Cóż... pełne sado-maso.
Aha, Catwoman, jak na kotkę przystało, widzi w ciemnościach, więc warto czasami wyłączyć światło i w mroku rozprawić się z bandziorami – wtedy zamiast kolorowych postaci widzimy szare cienie na jasnym tle i trzeba przyznać, że wygląda to całkiem fajowo. Nie zabraknie też paska, który nabijamy tłukąc wrogów, by po napełnieniu natłuc im jeszcze bardziej. Co jeszcze? Akrobatyczne skoki, łażenie po ścianach i skakanie po dachach oraz obserwowanie jak Catwoman zasuwa na czworaka z pewną krągłością wycelowaną prosto w obiektyw kamery. Na tych, co nie mogą się oprzeć wirtualnym panienkom czeka jeszcze jedna przyjemność – wystarczy przez chwilę pozostawić Kocicę w spokoju, a zacznie się prężyć – będą najazdy kamery, zbliżenia na poszczególne części ciała oraz pytanie na koniec: „Czy podoba ci się to, co widzisz?". No raczej.
Jednym problemem w przypadku **Catwoman** może się okazać to, że gra była robiona w iście ekspresowym tempie – Elektronicy wspólnie z Argonauts (I-Ninja) uwinęli się z robotą w niecały rok. Ale trzymamy kciuki.

Predator: Concrete Jungle

- Developer: Eurocom
- Wydawca: VU Games
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: zima 2004

Predator to najbardziej sadystyczny przybysz z kosmosu, z jakim zetknęło się kino pod koniec lat osiemdziesiątych. Uzbrojony po zęby, niesamowicie sprytny myśliwy zabijający wyłącznie dla sportu nie tylko próbował swych sił z Arnoldem i Dannym Gloverem w dwóch częściach fajnego filmu, ale doczekał się również masy komiksów i kilku ciekawych gier. Już w sierpniu tego roku Paul Anderson postara się wepchnąć do kina film *Alien Vs. Predator*, zaś autorzy z Eurocom przedstawią grę **Predator: Concrete Jungle**, w której pokierujemy losami samego łowcy.

Historia w grze przedstawiona będzie w dwóch różnych okresach. W 1930 roku poznacie Predatora wplątanego w konflikt z mafią Bolgia, której jakimś cudem uda się wykraść morderczą technologię naszego rzeźnika. Mało tego. W momencie, kiedy przybysz będzie chciał odzyskać utracony towar, zostanie siłą zabrany z Ziemi przez swoich ziomków i skazany na stuletnie „bezrobocie". Ten okres jednak szybko minie i oto w 2030 roku mściwy Predator powróci na Ziemię żądny zemsty na dobrze prosperującej mafijnej rodzinie. Grę niejednokrotnie przeszyją liczne retrospekcje, które pokażą graczom co tak naprawdę wydarzyło się 100 lat temu i jakim cudem okradziono wówczas myśliwego. Terenem polowań na kolejnych członków mafii stanie się ich własne miasto.

Tytułowy bohater obserwowany będzie zza pleców, zaś w jego wyposażeniu nie zabraknie śmiertelnych zabawek znanych ze srebrnego ekranu. Znajdzie się masa broni palnej, słynny dysk przecinający przeciwników jak masło, ostre dzidy do walki wręcz, a także maskujący kamuflaż optyczny. **Predator** kierowany jest wyłącznie do samotnych graczy i nie przewiduje się opcji multiplayer, ani online. Niemniej bardzo fajnie będzie pograć sobie morderczym wariatem znacznie górującym nad atakującymi go ludźmi siłą, zwinnością i technologią. Mimo, iż akcja poprowadzona będzie liniową ścieżką, a sama gra to po prostu szereg połączonych ze sobą misji, odwalanie brudnej roboty możliwe będzie na kilka różnych sposobów. Nic nie stanie na przeszkodzie, aby brutalnie zapakować się do pomieszczenia pełnego gangsterów i wykosić ich jednego po drugim zostawiając sobie na deser szefa, jednak można to również załatwić słynną laserową snajperką zwisając z drutu telefonicznego kilka przecznic dalej.

Zadania postawione przed Predatorem to zbitek najprzeróżniejszych filmowych pomysłów i znajdzie się w nich zarówno konieczność wybicia określonej liczby przeciwników, jak też zbieranie trofeów (ludzkie czaszki), polowania, a także ucieczka przed przeważającymi siłami wroga.

Pamiętajmy, iż Bolgia wykradła naszemu kosmicie kamuflaż optyczny w 1930 roku i dziś nieźle żyje z kopiowania i sprzedaży tego gadżetu. Jedno z zadań polegało będzie na odnalezieniu wszystkich szczęśliwych nabywców urządzenia i wybiciu ich do nogi. Aha, podobnie jak w filmie, kosmiczny rzeźnik pozostawiał będzie na miejscach zbrodni swoje firmowe znaki. Często będą to powieszone do góry nogami zwłoki z uciętym łbem. Chore i niesamowite.

Ranny Predator, wzorem ekranowego odpowiednika, używał będzie zestawu medycznych zabawek do uzupełniania zdrowia. Ciekawe, czy równie głośno będzie wrzeszczał lecząc otwarte, zielone rany.

Zapowiada się brutalna, poważna i naprawdę dobra gra wykorzystująca krwawą licencję obcego przybysza. Już nie możemy się doczekać momentu, gdy stojąc na dachu zawyjemy tryumfalnie do księżyca unosząc w górę ociekające krwią trofeum.

Fire Emblem

Znany między innymi z GBA japoński, taktyczny erpeg przenosi się na GameCube – Nintendo zapowiedziało, że **Fire Emblem** ukaże się w Japonii jeszcze w tym roku, ale pozostałe kontynenty jak zwykle muszą czekać, najpewniej aż do przyszłego roku, bo dokładna data premiery nie została jeszcze podana. Fire Emblem to popularna w Japonii seria – na GBA ukazały się dotychczas trzy gry, ale chronologicznie pierwsza część ukazała się czternaście lat temu w zamierzchłych czasach NES'a. Na NES'a ukazały się dwie części, kolejne trzy obsłużył SNES, a dopiero potem seria przeniosła się na GBA. Niestety, większość z nich nigdy nie wydostała się poza granice Kraju Kwitnącej Wiśni. Za GaCkową wersję **Fire Emblem** (o japońskim podtytule Souen no Kiseki) odpowiedzialny jest developer o całkiem pokaźnym dorobku – Intelligent Systems, który na GBA wydał między innymi niezapomniane Advance Wars, a także właśnie Fire Emblem. Co dla nas szykują? Przede wszystkim grafikę 3D – wszystkie postacie, a także same pola starć będą w pełni trójwymiarowymi obiektami. Wygląda to dość schludnie, choć przesadną urodą ani szczegółowością nie grzeszy. Nie to jednak w takich grach jest naistotniejsze i w zasadzie gra mogłaby spokojnie pozostać w starym, dobrym, ręcznie rysowanym 2D.

Poznajcie Ike'a, Ike jest synem przywódcy Gail Marecenary Group, czyli właśnie Gaila, i bardzo chce dołączyć do ekipy tatusia. Ten nie wykazuje jednak oznak nepotyzmu i synalek z samego urodzenia miejsca w składzie nie dostanie. Musi się wykazać. Podczas wykazywania się ratuje z opresji damę, która okazuje się być księżniczką sąsiedniego państwa, zaatakowanego znienacka przez wrogie frakcje. Co będzie dalej – nie wiemy, ale jak łatwo się domyślić Ike nie odmówi dziewczynie pomocy. A potem ten cały wir już go sam wciągnie.

Oczywiście wraz ze znajomymi, krewnymi i innymi towarzyszami broni. Ike na polu bitwy dowodził będzie rozmaitymi jednostkami, zwykłymi rycerzami, kawalerzystami i innym żołdactwem, a także jednostkami specjalnymi – skrzydlatymi istotami zwanymi taliesins, oraz zmiennokształtnymi skinshiftersami. Na ich drodze staną magowie, potwory, szaleńcy i całe mnóstwo innych wrednych istot, które aż proszą się o zagładę. Walka przebiegać będzie według starych, dobrych reguł japońskich epregów, czyli w turach, a postacie zdobywać będą doświadczenie i rozwijać swe umiejętności. Nie powiemy, że nie czekamy, bo jest w redakcji kilku takich, co za możliwość gry w taktycznego erpega daliby się posiekać.

newsflash

Prezentacja N-Gage QD

21 maja 2004 roku Nokia postanowiła przybliżyć polskiej prasie zjawisko znane dotychczas pod nazwą **N-Gage QD**. Konferencja odbyła się na zamkniętej strzelnicy należącej do klubu Warszawianka. Po przybyciu na miejsce zdarzenia jako pierwszy, szybko policzyłem ilość przygotowanych krzeseł. Nokia spodziewała się tego dnia blisko sześćdziesięciu gości. Kiedy sala zaczęła się napełniać, wśród przybyłych namierzyłem naszą byłą redaktorkę Anek oraz wysokiego jegomościa o mało znanej ksywce OG. Konferencja zaczęła się z lekkim opóźnieniem, ale prowadzący przygotował się do prezentacji QD na medal. Może troszkę drażniły mnie wywody na temat graczy (oni ponoć szybko zapominają o grach, które nie mają opcji online), ale reszta była okej. Przybyli goście dowiedzieli się m. in. tego, iż raz naładowana bateria posłuży graczom na 10 godzin zabawy oraz tego, że Nokia kładzie nacisk głównie na zabawę online. Nowa konsolka pracowała będzie na bardzo wydajnym systemie operacyjnym Symbian OS 6.1, producent zaopatrzy ją w przeglądarkę XHTML, zaś bezprzewodowe łącze Bluetooth pozwoli na wspólne wymiatanie ośmiu graczom jednocześnie. Aha, od teraz gry wkładamy już bez konieczności zdejmowania tylnej obudowy i wyrywania baterii telefonu. Ot, maleńkie kartridże wpychane będą u góry słuchawki. Ale to wiedzą wszyscy. Szkoda, że QD pozbawiony będzie bardzo fajnych funkcji cechujących N-Gage. Wspólnie pożegnaliśmy odtwarzacz MP3 oraz radio na rzecz niższej o 30% ceny. Sklepowa wartość N-Gage twardo trzyma poziom 1499 złotych. QD najprawdopodobniej zostanie wyceniony na równy tysiąc. To ciągle sporo kasy. Zapytany o dotychczasową sprzedaż N-Gage pan prowadzący zrobił niepokojącą minę, ale dzielnie wyręczył go tzw. Game Manager polskiego oddziału Nokii. Wyjaśnił, iż świat przełknął na dzień dzisiejszy 600 tys. N-Gage'ów, zaś polskie realia wchłonęły około 3 tysięcy egzemplarzy. Dowiedzieliśmy się, iż obecnie dostępnych jest 20 gier na słuchawkę Nokii, a kolejne tytuły „są w fazie produkcji".

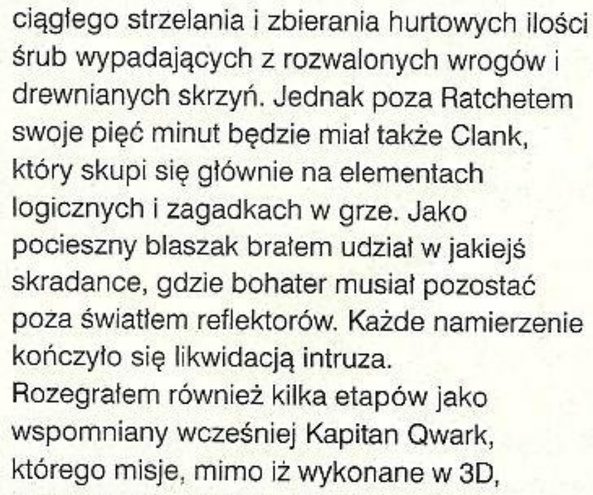
Mały kartridż z grą to równowartość 249 złotych, ale już wkrótce liczyć możemy na solidną obniżkę cen. Do 219 za sztukę... W sali obok przybyli dziennikarze mieli możliwość przetestowania trzech bardzo świeżych gier wykorzystujących opcję gry po sieci. Po dogadaniu się z OG (Killzone jest lepszy od Halo) zagraliśmy wspólnie w fajnego, klimatycznego, ale bardzo skaczącego First Person Shootera pt. **Ashen**. Redakcyjny kolega pobił mnie strasznie (3:1). Potem jeszcze szybko sprawdziłem sobie **Sims: Bustin' Out**, które wyglądało na znacznie fajniejsze od wersji na PS2 (głównie przez dwuwymiarową, cieplutką, grafikę) i na koniec zająłem się **FIFA 2004**, do której QD zdaje się być stworzona. Piłkarzyki płynnie i wesoło biegały po ekranie, a gole ładowało się przyjemnie. Nokia dodatkowo przygotowała ogromny poczęstunek dla gości oraz... możliwość postrzelania z Glocka 17. **[Matt]**

Ratchet & Clank III: Up Your Arsenal

Przygody długouchego, uzbrojonego po zęby Ratcheta i maleńkiego, blaszanego Clanka to obowiązkowa pozycja dla wszystkich wiernych fanów trójwymiarowych platformówek. Co prawda wyniki sprzedaży dobitnie pokazały, że tych entuzjastów nie ma znowu wcale tak wielu, ale nie przeszkodziło to ekipie Insomniac Games przy pracach nad cudownym uwieńczeniem trylogii. Wrażenia wyniesione po kilku godzinach zabawy z wczesną betą są niezwykle pozytywne i mimo, iż wykonanie **Ratchet and Clank 3: Up Your Arsenal** nie miażdży już tak bardzo jak w poprzednich częściach, to spokojnie można odnieść wrażenie, że jest jeszcze ładniej, jeszcze płynniej i przede wszystkim – więcej.
Insomniac to jedna z najzdolniejszych ekip programujących PlayStation 2, a tegoroczna Gwiazdka będzie popisem ich umiejętności. Graliście w poprzednie części tej gry? Jeśli nie, prędko przypominam. Ratchet i Clank to przezabawna para bohaterów (przypakowany kocur z ogromną spluwą w łapie i mały, cyniczny robocik), która zawsze wplącze się w jakiś śmieszny wir wydarzeń i przy pomocy ogromnego zestawu broni rozwiąże lokalne problemy. Kilka słów o fabule **R&C3**. Pomimo, iż to Ratchet zawsze odgrywał pierwsze skrzypce w poprzednich epizodach serii, niesamowitą popularność osiągnął ostatecznie maleńki Clank, który dorobił się własnego programu telewizyjnego. Trzecia część gry znowu należy w większości do Ratcheta i jego niesłychanie bogatego arsenału broni, ale to właśnie Clank będzie najbardziej rozpoznawany przez napotkane w trakcie misji postacie. Akcja zaczyna się momencie, gdy rodzinna planeta długouchego zostaje napadnięta przez doktora Nefariousa (bardzo niedobrego) i rasę złośliwych Tyhrranoidów. Bohaterski duet nie poradzi sobie jednak z tak potężnym

przeciwnikiem w pojedynkę i dlatego na pomoc zostanie wezwany Kapitan Qwark, - mocno przereklamowany, lokalny superbohater.
Od pierwszych chwil zabawy z **R&C3** wyraźnie da się zauważyć ogromną ilość animowanych elementów przelewających się przez ekran. Drzewa falują na wietrze, wokół biega masa istot zarówno przyjacielskich, jak i wrogich, powietrze wypełniają latające sputniki, w oddali pracują ogromne maszyny. W tym przepychu animacja utrzymana została na ultrapłynnym poziomie, a zwolnienia i chrupnięcia występują nad podziw rzadko. Niesamowite wrażenie zrobiła na mnie akcja, gdy wraz z ekipą bojowych robotów mój Ratchet został wyrzucony z samolotu i po długim, efektownym locie w stronę ziemi zaczęła się natychmiastowa wyrzyna nadbiegających przeciwników. Insomniac naprawdę oszaleli, gdyż w tej części gry spust naciskany jest niemal nonstop, a amunicja kończy się w błyskawicznym tempie. Wczesne demko zawierało zaledwie kilka odmian broni, ale wiemy już, że ostatecznie będzie ich blisko 20. Standardowym pistoletem Ratcheta jest Shock Blaster – potężna spluwa, która z krótkiego dystansu zmiecie wszystko, co znajdzie się w polu jej rażenia. Każda rozwalona skrzynka, każdy ubity potworek powodują, że ładowany jest specjalny

wskaźnik. Gdy dobije do końca, fuzja automatycznie ulepszy się. Nie tylko zmieni się wówczas jej wygląd, ale i wydajność. W tej części gry broń można ulepszać kilkukrotnie, co jest oczywiście postępem w porównaniu z poprzednią przygodą Ratcheta i dodatkowo motywuje do zabawy. Udało mi się także zdobyć ognisty bicz, którego prawidłowe używanie zmieniało biednych przeciwników w pięknie przyrumienione skwarki. Znalazł się również karabinek plujący bombami oraz półautomatyczne działko. Oba urządzenia bardzo sprawnie likwidowały potworki wyrzucając z siebie tony pocisków. Aha, wyraźnie czuć, że **Ratchet and Clank 3: Up Your Arsenal** jest trudniejszy niż poprzednie części serii. Poważnie, nigdy nie zdarzyło mi się, żeby kocur ginął tak często przy okazji jednej misji. Zadanie, gdzie należało osłaniać wskazany obszar przed nadciągającymi hordami wrogich Tyhrranoidów powtarzałem siedem razy! Insomniac podkręciło poziom, ale to powinno bardzo dobrze zrobić tej grze. Przede wszystkim jej żywotności. A sama gra to nadal beztroska platformówka z elementami ciągłego strzelania i zbierania hurtowych ilości śrub wypadających z rozwalonych wrogów i drewnianych skrzyń. Jednak poza Ratchetem swoje pięć minut będzie miał także Clank, który skupi się głównie na elementach logicznych i zagadkach w grze. Jako pocieszny blaszak brałem udział w jakiejś skradance, gdzie bohater musiał pozostać poza światłem reflektorów. Każde namierzenie kończyło się likwidacją intruza.
Rozegrałem również kilka etapów jako wspomniany wcześniej Kapitan Qwark, którego misje, mimo iż wykonane w 3D, polegają na przedzieraniu się w prawo, skakaniu nad przepaściami, odbijaniu się od ścian i klepaniu przeciwników. Momentalnie przypomina to czasy świetności dwuwymiarowych platformerów. Przygody Qwarka są bardzo przyjemne, grywalne i upakowane bonusami do zebrania. Poezja. .
Trzeci Ratchet pozwalał będzie również na grę sieciową (online) i zabawy pokroju Capture the Flag (zabieranie flagi) oraz Siege (obrona bazy przed najazdami wrogich graczy). Znajdzie się też multiplayer na podzielonym



ekranie, ale tytuł zgubi wówczas kilkanaście klatek animacji. Podsumujmy. **R&C3** to bardziej solidnie dopracowany mission pack niż zupełnie nowa gra. Ulepszanie broni, kupowanie zbroi, odwiedzanie planet – to już było. Co nie zmienia faktu, że w pełną wersję gry będę grzmocił do upadłego! **[Matt]**

Najlepiej sprzedające się gry w Anglii - stan na 12.06.2004

Mały czarodziej i jego towarzysze zdominowali chartsy - Więzień Azkabanu od trzech tygodni króluje na pierwszym miejscu. Need For Speed Underground jest już na liście od trzydziestu tygodni - czy ktoś jeszczenie ma tej gry? Cieszymy się też z Pro Evo 3, które wraca na listę w platynie.

1. Harry Potter i Więzień Azkabanu ..... EA
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow ..... UBI
3. Red Dead Revolver ..... Rockstar
4. UEFA EURO 2004 Portugal ... EA
5. NFS Underground ..... EA
6. Thief: Deadly Shadows ..... Eidos
7. Pro Evolution Soccer 3 ..... Konami
8. Hitman: Contracts ..... Eidos
9. GT4 Prologue ..... Sony
10. Van Helsing ..... Universal
11. The Sims ..... EA
12. Singstar ..... Sony
13. Sonic Heroes ..... Sega
14. GTA Vice City ..... Take 2
15. MOH: Rising Sun ..... EA
15. Tiger Woods PGA 2004 ..... EA

Trzy nówki na Xboxa

Microsoft Taiwan (?!) pracuje nad chodzoną jatką **Daemon Vector**, wykorzystującą Xbox Live! Jest XIV wiek i wypełzające na świat złe moce, które trzeba powstrzymać siłą.

Fate of Ages to erpeg utrzymany w japońskich klimatach, tworzony przez Onisoft. Anglicy obiecują olbrzymią przygodę z wieloma wątkami fabularnymi, ponad 40 klas dla postaci i świetną grafikę w konwencji anime.

Avirago Entertainment w pocie czoła składa swojego erpega zatytułowanego **Lord of Creatures**. Niewiele o nim wiadomo oprócz tego, że ma umożliwić zabawę zarówno dla samotnego gracza, jak i przez Xbox Live.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

- Developer: Criterion
- Wydawca: Electronic Arts
- Platforma: PS2 i Xbox
- Termin: wrzesień 2004

NASZ NIEDAWNY TEMAT OKŁADKOWY POWRACA JAK BUMERANG, ALE OBIECUJEMY, ŻE TO OSTATNI RAZ PRZED RECENZJĄ. SORRY, ALE BURNOUT 3 JEST PO PROSTU NAJLEPSZY.

Na początek krótkie wyjaśnienie – w poprzedniej zapowiedzi **Burnout 3** używałem jeszcze podtytułu Crash+Burn, ale EA i Criterion postanowiło to zmienić, bo bardzo podobny tytuł nosi gra przygotowywana w studiach Eidosu (Crash 'N' Burn). Od teraz więc mówimy już o **Burnout 3: Takedown** i ta nowa nazwa bardzo mi tutaj pasuje. Chyba nawet bardziej niż poprzednia. Oto raport z zabawy z najnowszą betą arcydzieła Criterion.

Ha, tym razem wreszcie miałem okazję położyć łapy na najbardziej interesującym mnie (i chyba nie tylko) trybie, czyli oczywiście Crash Mode. Nie będę wspominał o problemach z odnalezieniem go w menu, bo to trochę wstyd, ale fakt faktem, że nawigacja po menusach nie należy do najbardziej intuicyjnych pod słońcem. Ale gdy już się wreszcie do Crashy dorwałem, przeżyłem lekki szok.

Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy to brak dopałki i już chciałem przekląć Criterion, gdy zauważyłem, że na trasie, często w dziwnych miejscach, porozrzucane są rozmaite znajdźki. Jedna z nich odpowiada właśnie za automatyczne turbo (nie można zmniejszyć prędkości!), a pozostałe za kilka innych efektów. I tak, Heartbreaker (ikonka ze złamanym sercem) powoduje, że wszystkie zdobyte przez nas punkty dzielone są na pół. Ikonki x2 i x4 to oczywiście mnożniki punktów (są też premie w postaci ikonek ze znaczkiem $), z kolei ta przedstawiająca stylizowaną eksplozję powoduje automatyczny wybuch naszej fury (Crashbreaker) i oczywiście zwiększenie rozpierduchy na drodze. Jak widać trochę się zabawa skomplikowała, bo nie tylko trzeba dobrze przycelować w jakiś wysoko punktowany pojazd (czyli autobus lub osiemnastokołowiec) i spowodować gigantyczny karambol, ale także zebrać przy okazji modyfikatory punktowe i nie władować się na Heartbreakera. I jeżeli myślicie, że to już wszystko, to się mylicie. Do tego dochodzi jeszcze dodatkowy Crashbreaker, który odpalamy samodzielnie, gdy zderzy się wystarczająca liczba samochodów (inna na różnych trasach). Taka eksplozja może nam nabić jeszcze więcej punktów (bo na przykład od podmuchu zderzą się inne samochody), ale także pomóc w zebraniu jakiegoś dodatku, bo fura po wybuchu podlatuje na kilka metrów w górę. Można nią także nieco sterować dzięki tzw. Aftertouch, który działa również po wybiciu się z rampy, a także po normalnych wypadkach i bardzo przydaje się w wyścigach. Aha, Aftertouch odpalamy naciskając zaraz po wypadku lub wybiciu się z rampy R1 – w górnym rogu pojawi się napis Impact Time (po Crashbreakerach pojawia się automatycznie, ale i tak trzeba wcisnąć R1, żeby móc sterować wrakiem). Nie jest to oczywiście realistyczne, ale bardzo pomaga w zwiększaniu rozwałki i nabijaniu punktów.

Ufff... Skomplikował się niespodziewanie **Burnout 3,** zrobiło się też nieco trudniej i bardziej arcade'owo, choć wydawało się, że to niemożliwe. A jednak.

Crash Mode ma teraz zupełnie inny wydźwięk niż poprzednio. W części drugiej wydawał się niemal rzeczywisty, realny. Były gigantyczne dzwony i to wystarczyło. Tu pododawano sporo różnych pierdółek i nie do końca mi to na początku odpowiadało. Owszem, jest ciekawie, efektownie, głośno i po prostu fajowo, ale na początku zabawy za bardzo się skupiałem na zbieraniu tych wszystkich rzeczy zamiast na kombinowaniu nad jak najlepszym rozplanowaniem karambolu. Ale po pewnym czasie się przyzwyczaiłem i radocha wróciła. I dokopała mi na maksa.

Grafika to osobny rozdział – programiści z Criterion również poddali się manii stosowania filtru o znanej już nazwie bloom, a także władowali w grę takie ilości efektów specjalnych, że aż gałki czasami bolą i oczopląsu można dostać. Te wszystkie iskry tryskające spod samochodów olbrzymimi snopami, sypiące się szkło, eksplozje, najazdy kamery przy Takedownach i dzwonach. Nie można, nie da się po prostu, odmówić tej grze niewiarygodnej dynamiki i efektowności. I, kurde, nie wypatrzyłem żadnych niemal wtop – ot, okazjonalne niedokładności kolizji i stosunkowo rzadkie chrupnięcia animacji. Ale i tak Criterion to mistrzowie – wycisnąć z PS2 taką grafikę i fizykę oraz płynność (60 klatek na sekundę niemal non stop), gdy przez ekran przewala się kilkadziesiąt rozmaitych pojazdów w chaosie totalnej demolki to wyczyn nieprawdopodobny.

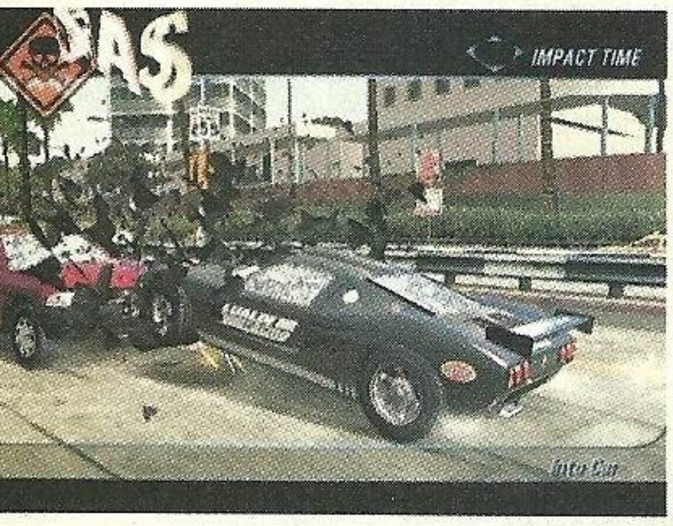
Pojazdy i zderzenie to kolejny rozdział w najnowszym Burnoucie. Widzicie ciężarówkę wiozącą na przykład kable nawinięte na wielkie szpule – walcie w nią bez namysłu, szpule rozsypią się po okolicy powodując

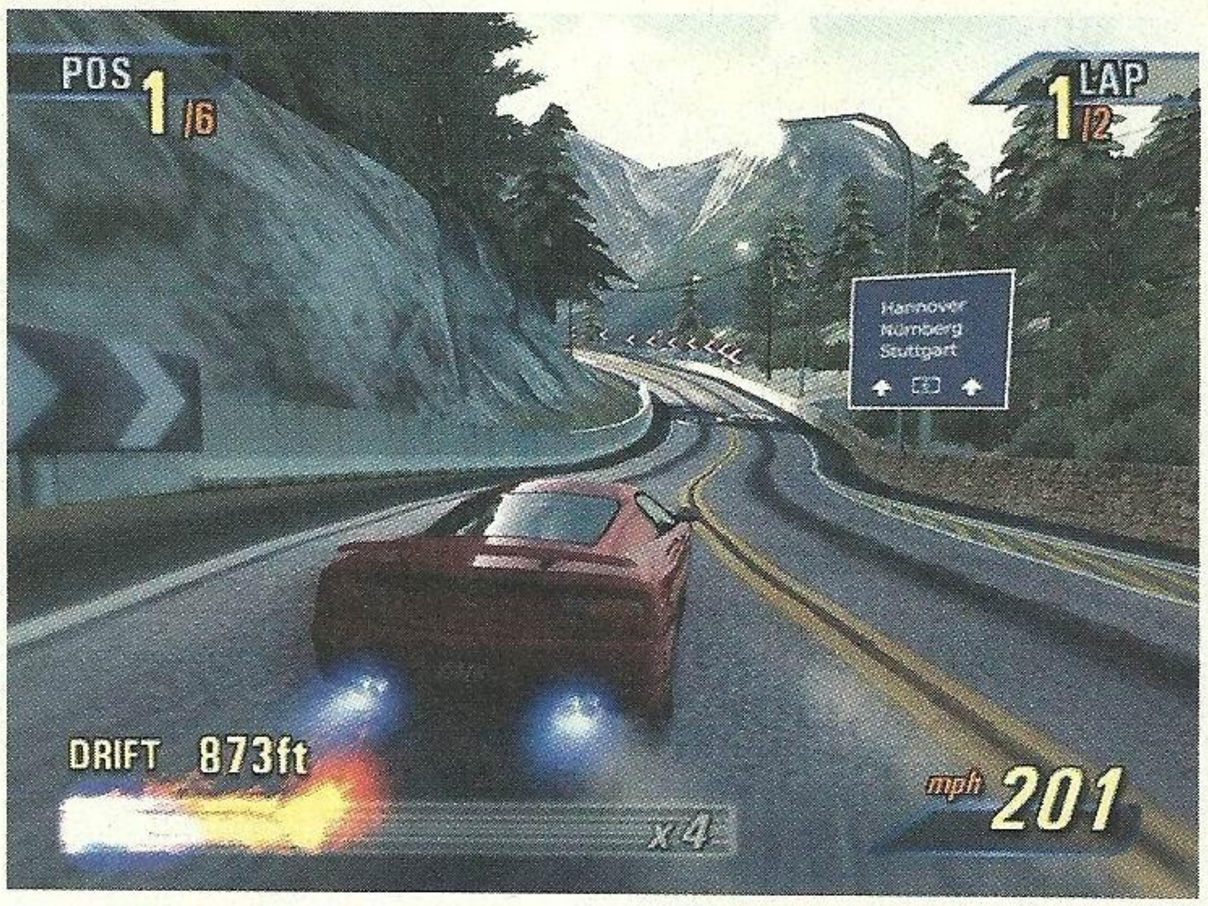
Jak wygląda teraz Crash Mode?

Zaczynamy! Gaz do dechy [1], delikatnie w prawo by ominąć zielonego typa [2] i zebrać automatyczny boost [3]. Widać już skocznię [4] a zaraz za nią dodatkową kasę [5]...

Yeah, cash bonus [6]! Teraz można sterować samochodem na boki [7], celujemy więc w ciężarówę [8] - nas gdzieś odrzuca, a karambol gotowy [9]. Można odpalić Crash Breakera! [10]

No to odpalamy [11] - jak się okazuje podmuch rzucił nas w środek rozpierduchy [12], wprost na przyczepę [13], która gdzieś się rozpłaszczyła [14]. Jeszcze tylko wynik [15] i restart...





Przeciwnicy potrafią się mścić – gdy zobaczycie przed sobą samochód, nad którym strzałka oznaczająca miejsce w stawce będzie czerwona, to możecie się spodziewać, że podczas wyprzedzania postara się o zepchnięcie Waszego pojazdu z trasy.

kolejne wypadki, podobnie jest na przykład ze skrzyniami, a także z motorówką, którą po spadnięciu z ciężarówki dołącza się radośnie do rozwałki. Wszystkie samochody wyglądają lepiej niż kiedykolwiek w serii, więcej szczegółów i jeszcze dokładniejszy system zniszczeń. One się po prostu rozpadają na kawałki, odpadają kółka i inne części (krajobraz po bitwie to widok fajowy – sterta pokręconych wraków i toczące się i podskakujące koło – bump, bump, bump...). Ale do tego dochodzi także inteligencja przeciwników, a także innych uczestników ruchu karambolowego. Ci pierwsi potrafią się mścić – gdy zobaczycie przed sobą samochód, nad którym strzałka oznaczająca miejsce w stawce będzie czerwona, to możecie się spodziewać, że podczas wyprzedzania postara się o zepchnięcie Waszego pojazdu z trasy. Osobnicy z żółtymi strzałkami natomiast zazwyczaj będą przestrzegać zasad fair play i postarają się uniknąć niebezpieczeństw, ale dzięki cudeńku zwanemu Artificial Panic System, będą okazjonalnie panikować i powodować jeszcze większe karambole. Milutko.

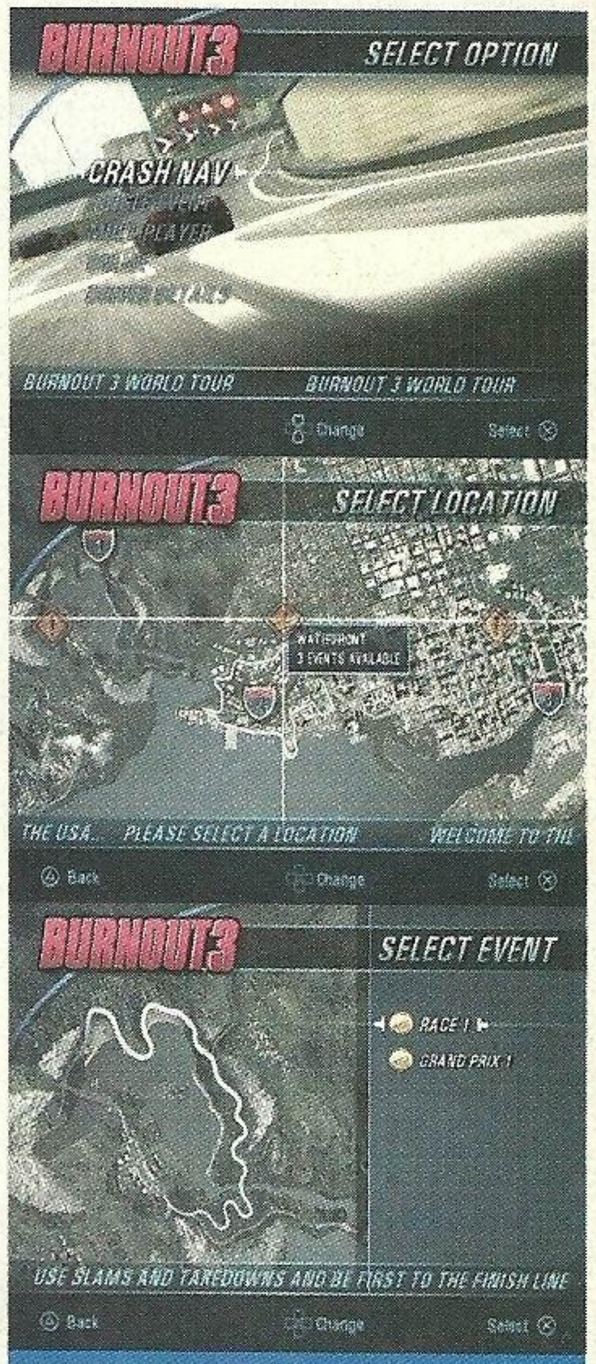
Fajne jest również to, że bierni uczestnicy naszych szaleństw na drodze naprawdę rozmaicie reagują na ekstremalne sytuacje – czasami przywalą w samochód jadący przed sobą po prostu wbijając mu się w tył, a czasami postarają się go ominąć, wpadną w poślizg lub zrobią coś równie głupiego i fajnego (dla nas, jako widzów napawających swe oczy widokiem zniszczenia). Aha, nagrodą za wybitne osiągnięcia w Crash Mode będzie... Zdjęcie pierwszej strony jakiejś gazety, z opisem naszych „dokonań". Na przykład coś w tym stylu: „Karambol w centrum za 15 milionów dolarów – policja poszukuje kierowcy – kretyna". Od razu poczujemy się docenieni, hehe.

W tekście najczęściej odwoływałem się do Crash Mode, ale inne tryby też niosą ze sobą olbrzymie porcje radości, o czym pisałem już poprzednio. Sprawdziłem kilka z nich (więcej o nich w ramce) i zdecydowanie najbardziej spodobał mi się Road Rage (choć reszta z nich nie zostaje daleko w tyle, oprócz może Burning Lap), czyli nieustanne próby zaliczenia Takedownu na przeciwniku. Wiecie co to Takedown, prawda? To zepchnięcie przeciwnika z trasy i władowanie go na jakąś przeszkodę, co nabija nam pasek turbo. Zepchnięty przeciwnik po chwili wraca na trasę i oczywiście będzie próbował się zemścić, o czym już zresztą wspominałem. Jeżeli mu się uda, można spróbować pociągnąć go za sobą, wykonując tak zwany Aftertouch Takedown - dzięki opisanemu już szczegółowo sterowaniu po wypadku, próbujemy zepchnąć go z drogi lub inaczej uprzykrzyć mu życie i zaliczyć tym samym Takedowna. Brzmi nieco skomplikowanie, hmmm? Ale wcale takie nie jest i gdy poznamy już tych kilka podstawowych zasad, gra robi się bardzo intuicyjna – nawet najtrudniejsze manewry wykonujemy z łatwością, a zwiększenie wachlarza naszych możliwości sprawia, że gra się z niekłamaną przyjemnością. I bólem, bo niektóre dzwony sprawiają, że szczęka opada i jej zderzenie z glebą jest bardzo bolesne.

Nie, nie przesadzam – to co widzieliśmy w poprzedniej części gry to pikuś – dopiero tutaj chłopaki z Criterion naprawdę sobie pofolgowali. Wypadki są po prostu przerażające, intensywne i przemawiają do wyobraźni. A że są nieco przejaskrawione? Nie szkodzi, to ma być rozrywka przede wszystkim, a z tej funkcji **Burnout 3** wywiąże się znakomicie i nic mu w świecie racerów chyba nie dorówna.

Echh... **Burnout 3: Takedown** będzie tłuściutkim i sutym, zręcznościowym do bólu racerem. Znajdziemy tu wszystko, o czym moglibyśmy marzyć. Prędkość, piękną grafikę, efekciarstwo do sześcianu, wybuchy, przerysowane zderzenia, kosmiczną fizykę i nieprzeciętną demolkę pojazdów! A do tego proste sterowanie oraz niewiarygodną ilość miodu. Nie chcę już grać w żadne dema i bety, dajcie mi wreszcie pełną wersję. Natychmiast!

Marcellus



Trochę dużych i trochę mniejszych liczb

Chcecie dowiedzieć się jak ogromną grą będzie **Burnout 3: Takedown**? No to popatrzcie na te liczby.

168 zawodów – od wyścigów po crashe.

67 samochodów do zdobycia.

40 tras rozrzuconych po miejscówkach w USA, Europie i Azji.

7 trybów gry dla pojedynczego gracza:

- Single Race – wyścig z pięcioma przeciwnikami
- Race GP – seria trzech wyścigów
- Lap Eliminator – ostatni na każdym z okrążeń odpada, kto dotrwa do końca, zwycięża
- Burning Lap – wyścig z czasem
- Face Off – wyścig z jednym przeciwnikiem
- Road Rage – zbierz jak najwięcej Takedownów zanim fura się rozpadnie
- Crash Mode – wiadomo, największa kraksa równa się największa kasa

3 tryby gry dla kilku graczy:

- Quick Race – wyścig dla dwóch graczy na podzielonym ekranie
- Road Rage – kto zbierze więcej Takedownów, dla dwóch graczy na podzielonym ekranie
- Party Crash – maksymalnie ośmiu graczy po kolei próbuje spowodować jak największy karambol

2 tryby zabawy w Crash Mode dla dwóch graczy:

- Double Impact – który z dwóch graczy spowoduje największego dzwona, do tego dochodzi odbieranie punktów przeciwnikowi po zebraniu ikonki The Stealer lub rozwalanie jego samochodu Crashbreakerem
- Crush – tym razem zabawa w kooperacji, ale oczywiście nadal chodzi o spowodowanie totalnego chaosu na drodze

3 tryby gry Online

- Race (dla max sześciu graczy)
- Road Rage (dla max sześciu graczy)
- Crash (od dwóch do ośmiu graczy)

A do tego wszystkiego dojdzie cała masa rzeczy do odkrycia, bonusów, tablica wyników online (największe crashe, najdłuższe poślizgi itp.) i masa innych niespodzianek... Takedown! Takedown!

Silent Hill 4 The Room

txt: Qoora

Japońscy gracze już mogą cieszyć się pełną wersją Silent Hill 4, natomiast przed nami jeszcze kilka miesięcy pełnego napięcia czekania...

Zadzwonił budzik. Lepiej późno niż wcale... Nie wstałem od razu. Popatrzyłem na migającą czerwonym światłem szybkę elektronicznego zegarka i przewróciłem się na drugi bok. Szkarłatne cyferki pokazywały już godzinę pierwszą po południu, ale dla mnie wciąż było za wcześnie na wstawanie. Nadal czekałem na kogoś.. albo raczej na coś bardzo ważnego... Nagle zadzwonił dzwonek przy furtce... Chwila ciszy. Najwidoczniej nikogo z pozostałych domowników nie było w domu, ponieważ nie słyszałem, aby ktokolwiek pofatygował się do drzwi i wpuścił gościa. A to musi być przecież ON!

Zerwałem się na równe nogi z łóżka i rzuciłem się do drzwi od mojego pokoju. Szarpnąłem energicznie za klamkę, ale drzwi ani drgnęły.

Uśmiechnąłem się głupio sam do siebie zdając sobie sprawę z paradoksu zaistniałej sytuacji. Co to ma być?? SH4: The Room w wersji „live"? Jeszcze jedno szarpnięcie za klamkę i drzwi wreszcie lekko się uchylają, a ja spostrzegam na podłodze przyczynę chwilowych trudności. No tak, nie powinienem mówić znajomym fanom Cichego Wzgórza, że nazajutrz otrzymam wersję testową Silent Hill 4 bo później na podłodze walają się „zwłoki" wyznawców kultu SH czekających razem ze mną na ten istny dar z niebios. Nie tracąc więcej czasu przecisnąłem się przez szparę pomiędzy drzwiami a framugą i kilkoma szybkimi susami znalazłem się przed furtką wyrywając niemalże z dłoni zdezorientowanego listonosza małą paczuszkę. No cóż, chwilę euforii błyskawicznie ukróciła szara, a raczej jasna rzeczywistość.

Teraz trzeba wyczekać te siedem, osiem godzin do zmierzchu, bo przecież nikt nie będzie grał w Silent Hill w środku dnia, kiedy słońce przedziera się nawet przez żaluzje i zalewa pokój strumieniami ostrego światła...

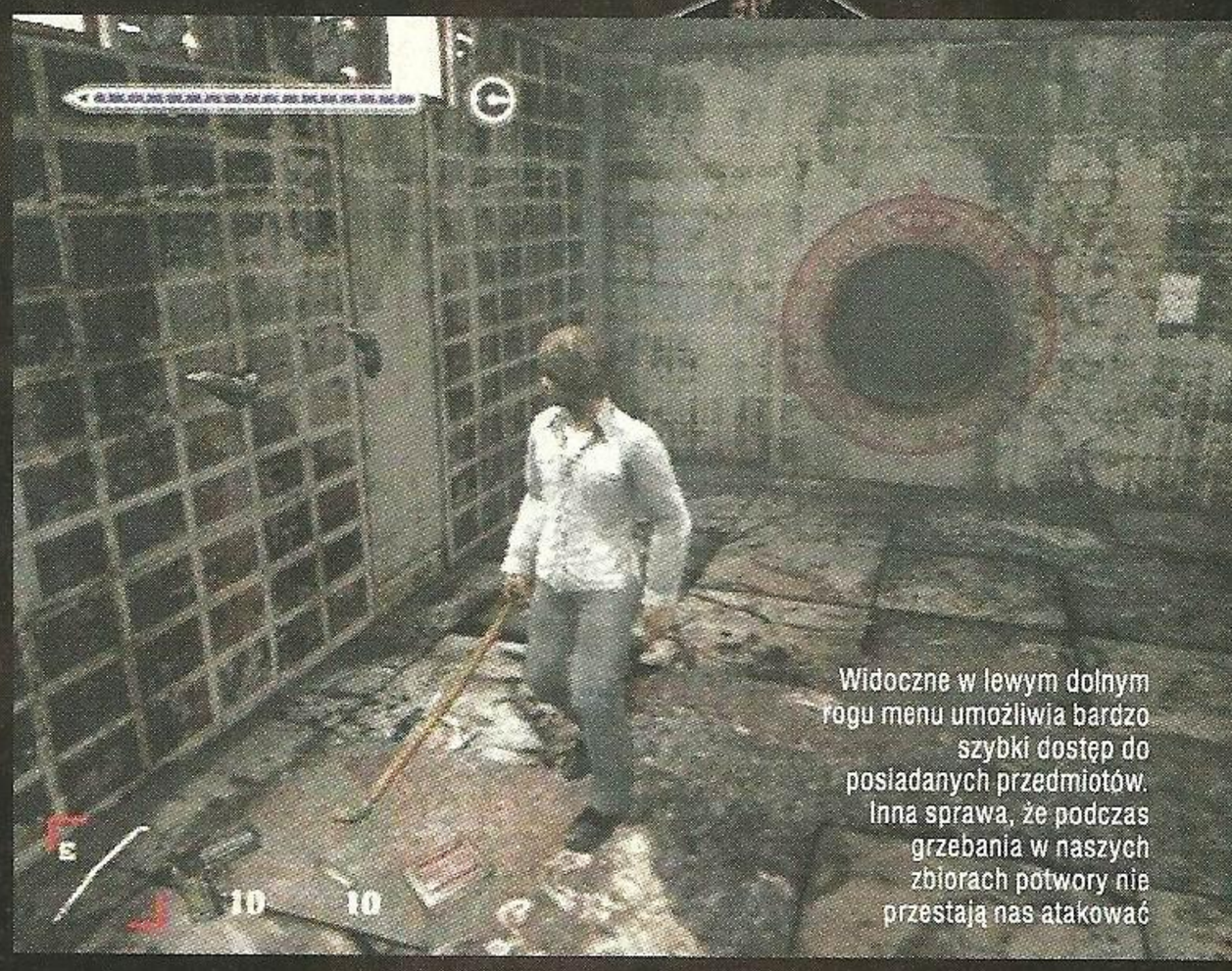
7 GODZIN PÓŹNIEJ

Jedne z najdłuższych siedmiu godzin życia mam już za sobą, a na ekranie telewizora, przy którym spokojnie spoczywa ofiara złożona z kolegów domagających się wcześniejszego odpalenia SH4 pojawia się w towarzystwie niespokojnej muzyki bardzo klimatyczna plansza tytułowa. Najpierw białe drzwi zablokowane kilkoma kłódkami i łańcuchami, a po chwili cały obraz zaczyna rytmicznie falować, jakby oglądany był przez szklaną ścianę akwarium. Później pojawia się wreszcie tytuł gry i opcje wyboru trzech dostępnych w wersji testowej lokacji – Więzienia, Lasu i Budynku. Zanim zdecydowałem się na którąś planszę, włączyło się intro, a raczej filmik promocyjny znany już wielu fanom SH mającym dostęp do sieci. Po obejrzeniu tej makabrycznej serii obrazów okraszonych oszczędną, acz sugestywną ścieżką dźwiękowa zdecydowałem się odwiedzić pierwszą miejscówkę w Silent Hill 4... Zaczęło się...

SILENT HILL

Ta seria ma swoje tradycje, które dla wielu graczy na całym świecie stanowią prawdziwą świętość i próba ich zmiany przez Konami mogłaby zostać potraktowana przez fanów jako bluźnierstwo, a wręcz świętokradztwo. Dlatego pomimo całej serii plotek i domysłów, dla niektórych oczywistym było, że SH nie zmieni się nagle w shootera FPP, albo w rasową skradankę obsługującą na dodatek EyeToya. Z drugiej strony nawet najstarsi „mieszkańcy" Cichego Wzgórza czekali na coś nowego, co mogłoby odświeżyć obliczę serii i skierować ją na właściwe tory po nieco słabszej od poprzedniczek części trzeciej. Przed Konami stanęło więc bardzo trudne zadanie, ale chyba wszyscy zgodzimy się co do tego, że są to ludzie, którym

Lepiej żebyście nie wiedzieli co działo się jeszcze przed chwilą w tym pomieszczeniu...



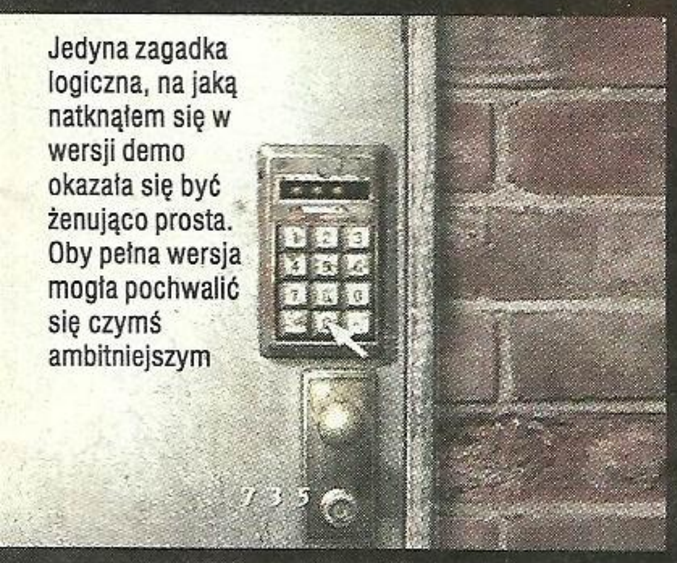
Widoczne w lewym dolnym rogu menu umożliwia bardzo szybki dostęp do posiadanych przedmiotów. Inna sprawa, że podczas grzebania w naszych zbiorach potwory nie przestają nas atakować

Cztery ściany, w których mieszka główny bohater Silent Hill 4 nie są bynajmniej dla niego oazą spokoju. Koszmary senne, zwidy i postępujący rozkład wyposażenia to tylko niektóre z problemów, z jakimi boryka się Henry.

można zaufać i już pierwsza grywalna wersja gry powinna rozwiać nasze wszelkie obawy. Ale czy tak się stało?

No cóż – i tak i nie. Przede wszystkim, po kontakcie z trzema, dosyć krótkimi zresztą, grywalnymi fragmentami SH4 nikt nie byłby w stanie przewidzieć, jaka przyszłość czeka ten tytuł. Zawodem dla mnie było to, że po ukończeniu tego dema nie padłem na ziemię bijąc pokłony przed geniuszami z Japonii, ani nie wytatuowałem sobie na klacie symbolu Samaela. Z kolei czułem ogromną radość widząc strategię prezentacji najmłodszego dziecka z rodziny SH przyjętą przez Team Silent.

Otóż tak naprawdę nie zobaczyłem w tej wersji nic, na podstawie czego mógłbym w jakiś sposób ocenić końcowy produkt, albo chociaż domyślać się jaki on będzie w kwestii fabuły. Innymi słowy żadnych spoilerów. Owszem, mogę ocenić grafikę, dźwięk, nawet jakość samej rozgrywki, ale nie jestem jednak w stanie powiedzieć praktycznie nic o najważniejszych elementach gier z tej serii, czyli fabule i klimacie. I za to Team Silent należą się podziękowania ode mnie, jako od redaktora mającego obowiązek zapoznać się wersją demo tej gry, ale jednocześnie nie chcącego poznawać historii opowiedzianej w SH4 „po kawałku". To, co zdołałem ujrzeć odnośnie fabuły, jedynie zaostrzyło mój wilczy apetyt na efekt końcowy pracy zespołu Akiry Yamaoki, ale na pewno nie zepsuło niespodzianki, jaka pewnie czeka mnie i Was w momencie premiery. No dobra, ale co ja właściwie tam zobaczyłem?

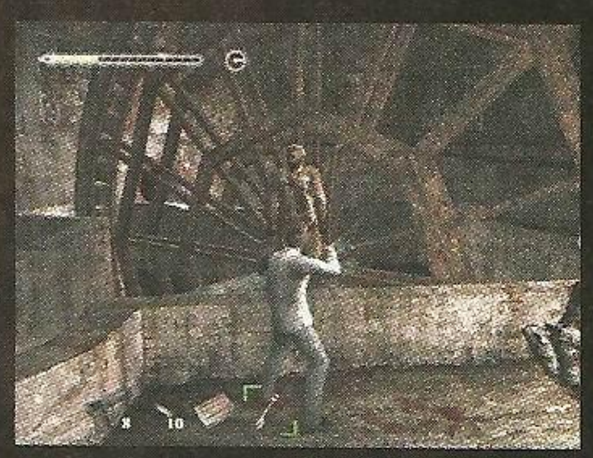


Jedyna zagadka logiczna, na jaką natknąłem się w wersji demo okazała się być żenująco prosta. Oby pełna wersja mogła pochwalić się czymś ambitniejszym

THE ROOM

Pokój. Przede wszystkim pokój, gdyż to właśnie on jest największą nowością w **SH4**. Cztery ściany, w których mieszka główny bohater **Silent Hill 4** – Henry Townshend nie są bynajmniej dla niego oazą spokoju. Koszmary senne, zwidy i postępujący rozkład wyposażenia mieszkania to tylko niektóre z problemów, z jakimi musi borykać się Henry. Znacznie poważniej wyglądają na przykład ciężkie łańcuchy uniemożliwiające mu wyjście z mieszkania oraz zablokowane okna (Ale czemu pan Townshend nie zbije po prostu szyby...? Hmmm, pewnie dlatego, że gra za szybko by się wówczas skończyła, hehe.), tudzież ogromne dziury w ścianach pojawiające się zupełnie znikąd. Owszem, być może u nas w czasach PRLu takie kłopoty mieszkaniowe miał co trzeci obywatel, ale nie zapominajmy, że Ashfield to nie Polska i tam podobne wydarzenia są bez precedensu.

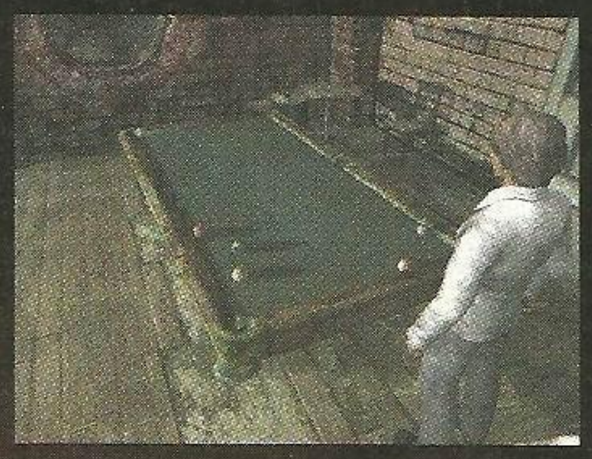
Najbardziej charakterystyczną rzeczą, jeśli chodzi o mieszkanie Henry'ego jest to, że nie poruszamy się po nim widząc naszego bohatera z perspektywy trzeciej osoby, ale widok przeskakuje w FPP i niczym w klasycznym Doomie (tyle że bez Gatling Guna) możemy buszować po wszystkich pomieszczeniach. Jeśli podejdziemy do



miejsca, w którym możemy wykonać jakąś czynność, na ekranie pojawi się ikona oka, dzięki czemu nie musimy na ślepo wciskać „x" badając mieszkanie centymetr po centymetrze.

Sterowanie gałkami analogowymi sprawdza się tutaj bardzo dobrze, a samo wprowadzenie trybu FPP stwarza pewne poczucie oryginalności, chociaż jakimś milowym krokiem w historii serii nie jest. Tym bardziej, że po normalnych planszach poruszamy się już tylko w klasyczny sposób, czyli obserwując naszego bohatera zza jego pleców.

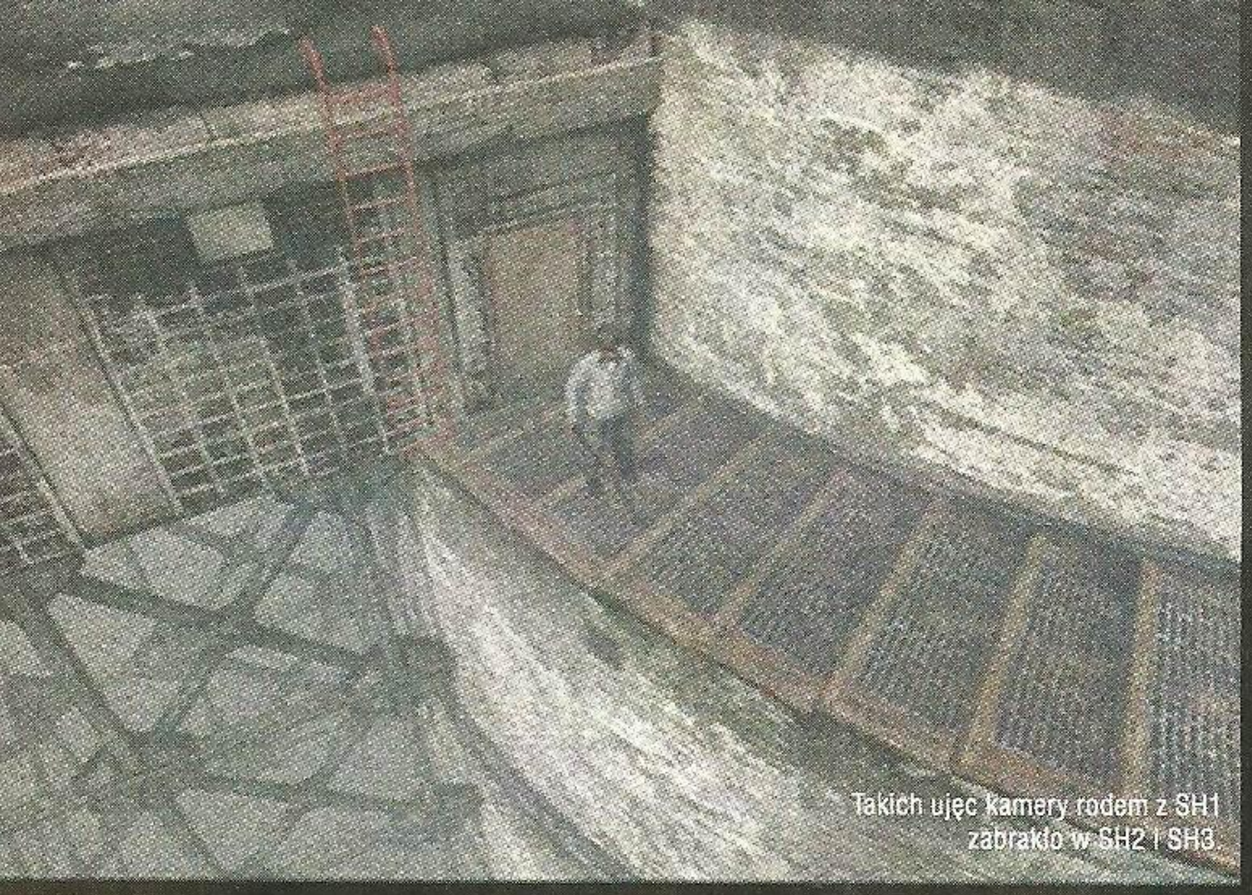
Ale wróćmy jeszcze na chwilę do pokoju, a dokładniej rzecz biorąc do wyposażenia. To właśnie tutaj znajdziemy skrzynię będącą swego rodzaju magazynem, w którym możemy zostawiać niepotrzebne nam akurat przedmioty. Pomysł zapożyczony z Resident Evil i nie ma nawet co temu zaprzeczać. Chociaż nie twierdzę wcale, że jest to jakaś wada. Skrzynia faktycznie przydaje się, ponieważ na swej drodze znajdziemy mnóstwo przedmiotów, z których ogromną większość można wykorzystać jako broń przeciwko napotkanym kreaturom. Świece, medaliony, rytualne miecze, kule srebrne albo ołowiane to tylko niektóre z nich, a wszystkie bez wątpienia mogą nam pomóc w odpowiednim momencie. W **Silent Hill 4** pojemność „kieszeni" Henry'ego jest jednak bardzo ograniczona i dlatego też część ze znalezionych przedmiotów należy schować w skrzyni i poczekać aż zwolni się nam trochę miejsca w „inventory".



Sam pokój co jakiś czas ulega pewnym przemianom, które bez wątpienia znajdą odpowiednie uzasadnienie w fabule gry. Raz Henry zauważa, że powietrze w mieszkaniu staje się dziwnie ciężkie, telewizor włącza się, mimo że nikt nie dotykał nawet pilota, a wskazówki ściennego zegara zaczynają wariować. Na szczególną uwagę zasługują też dziury w ścianach łazienki, czy małego magazynku. Jak już pewnie wiecie, otwory te są portalami prowadzącymi do alternatywnych światów, z których co najmniej kilka znajduje się na terenie miasteczka Silent Hill. Poza tym ściany mieszkania pokryte są tajemniczymi napisami, a przez wyrwę w ścianie pokoju gościnnego można podejrzeć, co aktualnie dzieje się w przytulnym gniazdku sąsiadki - Eileen. Za każdym razem kiedy wracamy do pokoju przez jeden z licznych portali umieszczonych w normalnych etapach, uzupełnieniu ulega pasek zdrowia Henry'ego, tak więc odwiedziny mieszkania powinny często znajdywać się w rozkładzie dnia pana Townshenda. Sam pokój to tylko niewielka część świata gry i czas chyba najwyższy zajrzeć do alternatywnych światów Silent Hill, aby zobaczyć jaką dawkę zwyrodnienia przygotowali dla nas szaleńcy z Team Silent.

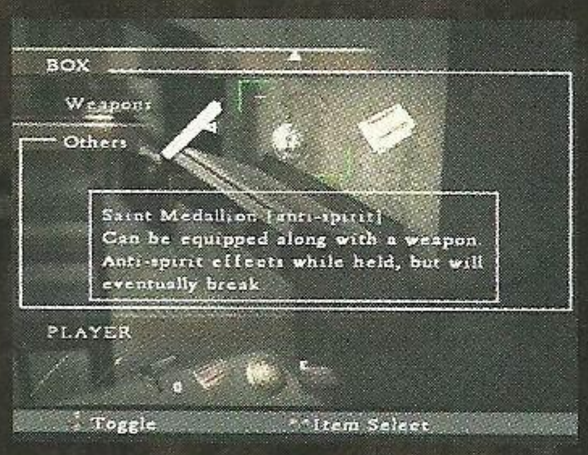
NIEZMIENNE ZŁO

Czekając na grywalną wersję **Silent Hill 4** darowałem sobie oglądanie krążących po Internecie filmików przedstawiających Henry'ego biegającego po licznych miejscówkach i tłukącego jakąś rurką bezbronne monstra. Najzwyczajniej w świecie nie chciałem sobie psuć niespodzianki oraz przyjemności płynącej z osobistego poznawania nowego świata



Takich ujęć kamery rodem z SH1 zabrakło w SH2 i SH3.

◁ Skrzynia, będąca nowością w serii SH, okazuje się być niewykle przydatnym dodatkiem, zupełnie jak w Resident Evil



pogrążonego w złowieszczym cieniu Samaela. W końcu Konami zapowiedziało sporo nowego w sferze rozgrywki, toteż byłem pewien, że tym razem czeka na mnie coś szczególnie godnego uwagi. Jednak… Nie do końca spełniły się zapewnienia autorów gry. Nie wiem, czy próbkę obejmującą jedynie trzy poziomy mogę traktować jako rzetelną zapowiedź tego, co czeka nas w pełnej wersji, ale jeśli tak, to nie może tu być mowy o żadnym przełomie. Kiedy już znajdziemy się w Silent Hill od razu przywita nas dobrze znajomy system sterowania, zepsute i naznaczone zgnilizną oraz rozkładem otoczenie, a także niepokojące dźwięki wywołujące momentalnie ciarki na plecach. To właśnie stare, dobre Silent Hill. I nie bez powodu piszę „stare i dobre", gdyż nowego naprawdę tu niewiele. W lewym górnym rogu ekranu widnieje teraz wskaźnik zdrowia (w pełnej wersji najprawdopodobniej będzie można usunąć go z ekranu), a tuż obok mała ikona określająca siłę uderzeń Henry'ego. Troszkę zmieniło się rozłożenie funkcji na padzie, ale same komendy takie jak: akcja, bieg, czy też przyjęcie postawy bojowej zostały nietknięte. Pojawiła się za to opcja wycentrowania kamery, która sprawdza się znacznie lepiej niż podobne rozwiązanie w SH3.

Tak jak obiecywali autorzy pożegnaliśmy się raz na zawsze z charakterystycznym dla serii menu. Aby zmienić trzymaną w dłoniach broń, albo użyć jakiegoś przedmiotu nie musimy już opuszczać ekranu gry. Wszystko możemy robić w locie wciskając „kwadrat", co przywołuje w lewy dolny róg ekranu przesuwalny pasek, skąd błyskawicznie wybieramy pożądany przedmiot. Jeśli chcemy natomiast obejrzeć opis, bądź to broni, czy też znalezionego artefaktu należy wcisnąć „select", a mała ramka z kilkoma linijkami tekstu da nam wszystkie wiadomości, jakich potrzebujemy. Eksploracja tajemniczego świata przebiega dokładnie tak samo, jak w poprzednich częściach serii. Dziesiątki zamkniętych drzwi, windy, mnóstwo schodów, mroczne zakamarki i niejasne wskazówki pozostawiane nie wiadomo nawet przez kogo to nadal nieodłączny element Cichego Wzgórza. Nie czuję się zawiedziony takim obrotem spraw i dlatego kilka zdań wcześniej obok przymiotnika „stary" pojawił się też przymiotnik „dobry". Nie ma przecież co narzekać, jeśli wszystkie elementy układanki do siebie pasują, a rozgrywka dostarcza tyle samo (nie)przyjemności co przy spotkaniach z wcześniejszymi odsłonami Silent Hill. Tylko wobec tego po co zapowiadać jakieś zmiany na kolosalną skalę, skoro i tak wszystko później sprowadza się do kosmetyki.

KIEDY ZAPADA ZMIERZCH…

… Budzą się złe moce. Jeśli dobrze pamiętam, podobny slogan użyty był niegdyś w kampanii reklamowej FFVII, ale mi jakoś zawsze bardziej pasował do Silent Hill. Mniejsza z tym… **The Room** może się pochwalić „złymi mocami" w postaci sporego bestiariusza, który raczej na pewno przebije wcześniejsze trzy części SH jeśli nie pod względem jakości, to pod względem znacznie większej liczby monstrów. Penetrując Więzienie, Las i Budynek natknąłem się chyba na wszystkie potwory, jakie mogliście podziwiać na obrazkach przy okazji wcześniejszych zapowiedzi **SH4**. Zjawy wychodzące ze ścian, zmutowane psy, dwugłowe, opierzone niemowlarwy (?), lewitujące duchy i upiory, czy też przerośnięte muchy i zdegenerowane karły – poznałem je wszystkie i muszę przyznać, że prezentują się… dziwnie. Przede wszystkim jest ich bardzo dużo. Znacznie więcej niż w SH2, czy nawet SH3. Co prawda do rzezi zombiaków z RE nadal daleko, ale zwiększony nacisk na walkę z różnymi gatunkami potworów od razu rzuca się w oczy. Podkreśla to też fakt, że w **The Room** jest znacznie więcej rodzajów broni (głównie białej), a w trakcie niektórych pojedynków możemy liczyć na pomoc innych postaci. Pamiętacie momenty w SH2, kiedy trzeba było opiekować się Marią? Tutaj jest podobnie, tyle że naszą podopieczną jest

Wersja testowa gry obejmowała trzy poziomy oraz tytułowy Pokój. Oto krótka charakterystyka odwiedzonych przeze mnie miejscówek.

The Building

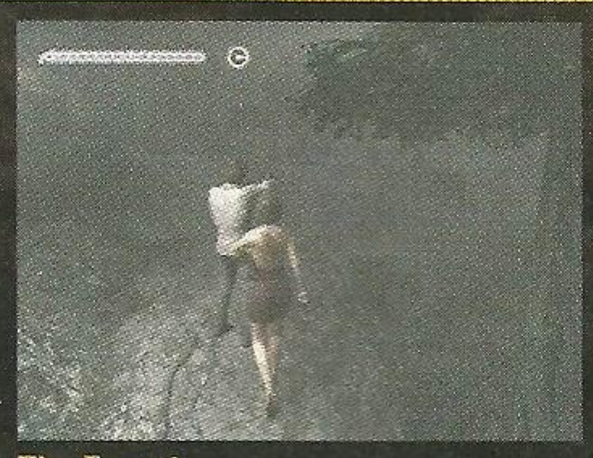
Ta lokacja to… uwaga, uwaga… budynek. Nie wiem co prawda dokładnie co to za budynek i co w nim takiego szczególnego, ale najbliżej mu było z wyglądu do podobnej miejscówki z SH3. W jednym z pomieszczeń spotkałem Cynthię, która towarzyszyła mi później w dalszej wędrówce. Kilka walk z dziwnymi karłami, parę kulek posłanych w kierunku dwugłowych niemowlaków i znowu po zwiedzeniu paru pokoi…
To Be Continued.

The Room

Tytułowy pokój i jednocześnie hub, z którego możemy przenosić się do alternatywnych światów. Dobrze wykonany, klimatyczny i przede wszystkim – nowatorski. To tutaj uzupełnimy energię, zabierzemy ze skrzyni potrzebne przedmioty, albo też dowiemy się kilku ważnych szczegółów odnośnie fabuły. Aha, na zaryglowanych drzwiach widnieje czerwony napis „Don't go out. Walter", a przez judasza można obejrzeć ciekawe sceny rozgrywające się na korytarzu.

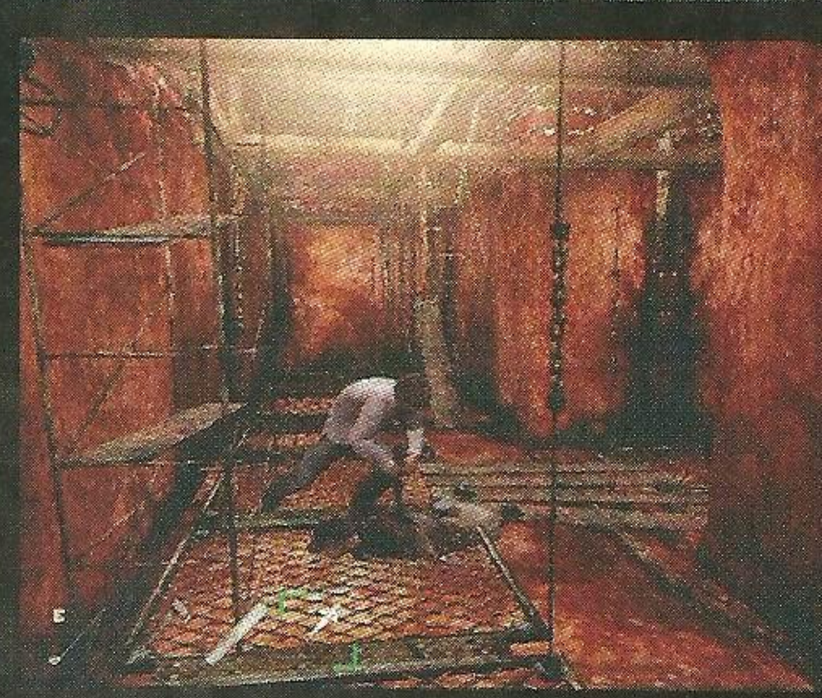
The Prison

Pierwszym miejscem, jakie mogłem zwiedzić w Cichym Wzgórzu było Więzienie… A raczej jego fragment. Pobiegałem sobie po ogromnej wieży, gdzie nieustannie atakowały mnie wychodzące ze ścian duchy, a następnie rozwiązałem prostą zagadkę logiczną, dzięki czemu otworzyłem jedne z zamkniętych wcześniej drzwi (oby inne zagadki było trudniejsze!). W międzyczasie rozprawiłem się z kilkoma psami oraz niezwykle nachalnymi muchami – gigantami. Kiedy jednak przeszedłem wreszcie przez odblokowane drzwi moim zdumionym oczom ukazał się przerażający napis… „To Be Continued"… Gorsze to niż Pyramid Head.

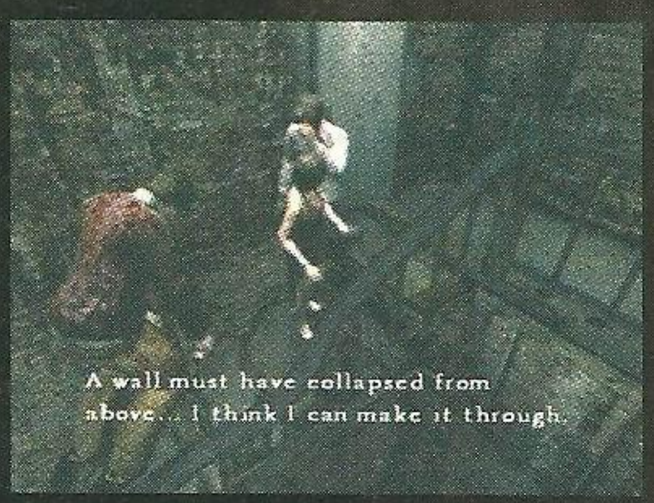


The Forest

W lesie znalazłem się w towarzystwie mocno poobijanej Cynthii. Moje zadanie polegało na ochronie dziewczyny (chociaż momentami odnosiłem wrażenie, że to ona wraz z jej torebką bardziej dbała o moje zdrowie) i znalezieniu kilku elementów zwęglonego manekina. Aha, nie pytajcie po co. Sami musicie to zobaczyć. W tym etapie spotkałem najwięcej duchów, dwugłowych niemowlaków i zmutowanych psów biegających pomiędzy drzewami. W zasadzie to tylko pojedynki z lewitującymi upiorami stanowiły dla mnie jakiś problem, natomiast walka z resztą monstrów to raczej formalność. Na końcu etapu pożegnał mnie napis „To Be Continued".



A któż to siedzi na łóżku w pokoju Eileen... Czyżby nasz stary znajomy, Robbie?



Kwestią gustu są projekty istot starających się odebrać życie Henry'emu, ale osobiście wydaje mi się, że graficy i projektanci balansują na wąskiej linie pomiędzy kiczem, a geniuszem.

Cynthia i nie jest ona wcale taka bezbronna. Henry może wręczyć uroczej pani na przykład łańcuch, którym dziewczyna będzie okładać atakujące potwory. Jeśli zabraknie łańcucha czy innej, cięższej broni, zawsze na podorędziu zostaje torebka zamieniająca się w rękach rozwścieczonej Cynthii w bezlitosne narzędzie mordu... Hmmm, całkiem ciekawy patent.

Rzeczą gustu są projekty istot starających się odebrać życie Henry'emu, ale osobiście wydaje mi się, że graficy i projektanci balansują na wąskiej linie pomiędzy kiczem a geniuszem. Wspomniane dwugłowe niemowlarwy nawet ciekawie prezentują się na filmikach i artworkach, ale już w grze zamiast przestraszyć potrafią rozbawić. Raz bez zastanowienia rzucają się w stronę Henry'ego, a znowu innym razem skaczą po całej planszy jak, nie przymierzając, żaby (dziwnie to brzmi, ale tak właśnie wygląda...hmmm...), a ja, pomimo mrocznego klimatu panującego w Lesie. nie jestem pewien czy śmiać się, czy uciekać w przerażeniu. Lepiej ma się sprawa z duchami, w stosunku do których byłem raczej uprzedzony. Okazuje się, że nie dość iż bardzo fajnie się prezentują, to pokonanie ich wymaga ciągłego kombinowania z przedmiotami i jest chyba największym wyzwaniem jeśli chodzi o walkę w **SH4**. Mimo wszystko uważam, że jeśli taki, a nie inny wygląd silentowych maszkar zostanie odpowiednio uzasadniony przez fabułę, to wszystko powinno być w porządku. Czas pokaże...

△Podczas spotkań z duchami na ekran zostaje nałożony filtr, a zgłośników wydobywają się przedziwne dźwięki. Ma to być chyba zastępstwo latarki i radia, których w SH4 nie uświadczymy..

HORROR DLA PS2

Testowana wersja gry przeznaczona była dla konsoli PS2, a nie Xboxa, na którego również ukaże się **SH4: The Room**. Po Xboxie można naturalnie spodziewać się lepszej rozdzielczości, bardziej szczegółowych modeli postaci czy też dokładniejszych tekstur, ale już to co zobaczyłem na PS2 zmusiło mnie do wydania cichego westchnienia zachwytu. SH3 powalał jakością grafy, animacji i naprawdę zmuszał konsolę Sony do nadludzkiego (nadkonsolowego, hehe) wysiłku. I chociaż **The Room** wyglądałby rewelacyjnie nawet gdyby Team Silent przeniósł silnik graficzny żywcem z SH3, to jednak japońscy programiści nie poszli na łatwiznę i raz jeszcze udoskonalili dzieło niemalże doskonałe. Trudno w to uwierzyć, ale postacie, szczególnie z bliska, wyglądają jeszcze lepiej niż w SH3, a tekstury przedstawiające pokryte wieloletnią rdzą maszyny, albo obdrapane ściany połączone z siedliskami pleśni nie pozwalają oderwać wzroku od ekranu telewizora. Nie przesadzę ani trochę, jeśli napiszę, że w tej grze nawet mgła wygląda przepięknie...

Wygląd mapy niewiele się zmienił od czasów pierwszego Silent Hilla.

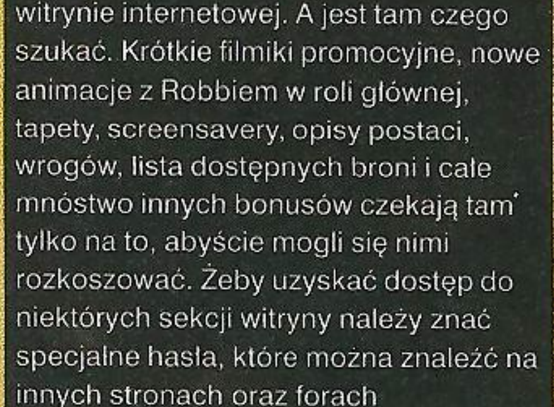
Wszyscy, którzy słyszeli niesamowity kawałek Room of Angels promujący **Silent Hill 4: The Room** doskonale wiedzą, że po raz kolejny muzyka autorstwa pana Yamaoki nie zawiedzie fanów jego chorej twórczości. Co prawda w testowanej wersji gry nie miałem okazji obejrzeć żadnych scenek przerywnikowych okraszonych muzyką Yamaoki, ale już same efekty dźwiękowe towarzyszące rozgrywce wróżą prawdziwą ucztę dla zmysłów i gwarantują nieprzeciętne doznania estetyczne. Jednym słowem – Silent Hill jaki znamy i uwielbiamy. Pod tym względem **The Room** na pewno spełni oczekiwania graczy i ja Wam za to ręczę.

WAITING FOR YOU...

To nie jest jedynie tytuł jednego z utworów, jakie znajdą się na OST z **SH4**, ale także zdanie, jakie mi oraz setkom innych fanów serii Konami w Polsce będzie towarzyszyło aż do momentu premiery **The Room** w Europie. A czekać przyjdzie nam aż do października tego roku.

Na koniec pozostaje zadać tylko pytanie – ile Silenta jest w **SH4?** Podczas czasu spędzonego z wersją demonstracyjną często łapałem się na stwierdzeniach pokroju: „opiekowanie się inną postacią było już w SH2... ujęcia kamery z lotu ptaka widziałem w SH1... a takie pulsujące krwią ściany to przecież nic innego jak SH3". Sporo zapożyczeń z poprzednich odsłon serii to nic złego, ale czy głównymi elementami świadczącymi o oryginalności **SH4** ma być tytułowy Pokój i portale? Miejmy nadzieje, że to tylko początek, a pełna wersja po raz kolejny zdoła sprawić, że będziemy się czuli jakby po naszej psychice przejechał ogromny walec. A trzeba zaznaczyć, że jest na to duża szansa, bo przecież fabuła, która jest najważniejszą rzeczą w Silencie, wciąż pozostaje nieznana. I bardzo dobrze. Coś czuję, że tym razem historia Henry'ego, nawet jeśli nie przebije koszmaru Jamesa, to przynajmniej bardzo się do niego zbliży. Czego sobie i Wam życzę...

SILENT HILL 2004



Wszystkich fanów serii z dostępem do sieci zapraszamy na oficjalną stronkę **http://www.konamityo.com/sh4/#**. Znajdziecie tutaj mnóstwo ciekawych dodatków, które na pewno osłodzą Wam czas oczekiwania na grę. Co prawda strona jest niemalże całkowicie w języku japońskim, ale przy odrobinie cierpliwości zdołacie samodzielnie znaleźć najważniejsze działy na tej witrynie internetowej. A jest tam czego szukać. Krótkie filmiki promocyjne, nowe animacje z Robbiem w roli głównej, tapety, screensavery, opisy postaci, wrogów, lista dostępnych broni i całe mnóstwo innych bonusów czekają tam tylko na to, abyście mogli się nimi rozkoszować. Żeby uzyskać dostęp do niektórych sekcji witryny należy znać specjalne hasła, które można znaleźć na innych stronach oraz forach poświęconych tematyce **SH4**. Szukajcie, a znajdziecie...

Painkiller to obecnie jedna z najlepiej sprzedających się gier na PC na całym świecie. Wysoko oceniły ją zarówno krajowe, jak i zagraniczne serwisy. Jedna z polskich gazet napisała wprost „Painkiller – następca Quake". Co było Twoją inspiracją przy pisaniu Painkillera, skąd pomysł na właśnie taką grę i tytuł?

Inspiracja była prosta. No dobra, prosta to ona nie była... Moim zdaniem gatunek gier FPS ewoluował w złym kierunku, w stronę Rainbow Six czy Hidden & Dangerous 2. To absolutnie nie jest gatunek, w którym się odnajduję. Oczywiście nie mam nic przeciwko – jeśli taki typ zabawy komuś odpowiada, w porządku. Ale mi gra ma sprawiać przyjemność. Wydawanie poleceń, ustawianie jakiś squadów, uczenie się przez godzinę złożonych tutoriali to nie dla mnie.

A przecież wszystko zaczęło się od Wolfensteina i Dooma. Proste zasady i świetny klimat – idziesz, napierniczasz stwory i chłoniesz otoczenie. Skończyło się na tym, że wydajesz polecenia, skradasz się i czołgasz, czy walisz snajperką z daleka.

Na rynku od bardzo długiego czasu nie było takiej gry jak Doom. Ostatnim przedstawicielem starej, dobrej szkoły był Serious Sam. Dowodem na to, jak bardzo mało jest takich gier, niech będzie fakt, że gdy pojawił się Serious Sam, to ludzie porównywali go do Dooma, a jak ukazał się Painkiller, to wszyscy porównują go do Serious Sama. To są trzy gry, które kojarzą się z totalną siekaniną. Było ich oczywiście więcej – choćby Quake, czy Duke, ale o nich kiedy indziej. Zatem: po prostu brakowało mi takiej gry.

W pewnym stopniu inspiracją do Painkillera była dla nas także totalna rzeź, jaka panuje przy multiplayerowych sesjach na QuakeWorld. Znajomy przyglądając się z boku i patrząc na to, jak radzę sobie z siedmioma wymiataczami był w szoku. Ginąłem co dwie sekundy, totalny chaos, masakra, adrenalina, itd. Chciałem podobny mayhem oddać w Painkillerze.

Inna sprawa to klimat gry. Science-fiction straszliwie nas nudziło, dlatego, że każda gra osadzona w tych klimatach dzieje się na jakimś statku, albo bazie kosmicznej. Baza jest metalowa, wszyscy biegają w tych śmiesznych hełmach i w każdym tytule, od Unreal poprzez Halo wygląda to identycznie. Stąd pomysł na horror. Owszem – wiązało się z tym spore ryzyko, bo inny FPS osadzony w klimatach grozy – Clive Barker's Undying po prostu nie sprzedał się. No, ale Undying było bardzo specyficzną pozycją, my zaś skupiliśmy się na fajerwerkach, eksplozjach, mnóstwie efektów specjalnych i myślę, że to była główna inspiracja do Painkillera.

Poszukiwanie tytułu również nie było czymś prostym, bo należało znaleźć coś efektownego, co przykuwałoby uwagę. Kiedy padła propozycja aktualnego tytułu, niespecjalnie wiedzieliśmy jak zostanie odebrane to na Zachodzie. Dla nas, gdy analizujemy sobie to słowo, brzmi ono zajebiście ostro: (wdech) PAIN (wydech) KILLER. A dla Amerykańców jest to tabletka przeciwbólowa, łącznie z aspirynką. Ale jest taki ostry, metalowy kawałek muzyczny o nazwie Painkiller, który opowiada o mścicielu zza grobu, masakrującego swoim nożem zombiaki i demony... Więc okazało się, że tytuł może przyjąć się na zasadzie skojarzenia z tym słowem.

Przed premierą mówiło się tak: „Adrian pisze Painkillera", „Adrian mówi o Painkillerze". Ile tej gry to Adrian? Za które elementy Painkillera odpowiadasz właśnie Ty? Ile osób dłubało przy grze?

Cóż, za produkcją stoi cały sztab ludzi, natomiast kojarzenie mnie z Painkillerem to element pewnej machiny marketingowej, która mówi, że należy wybrać jedną osobę i połączyć z nią konkretny tytuł. Z reguły wybierany jest szef projektu, designer, albo główny grafik. Podobne zabiegi widoczne są niemal wszędzie. Peter Molyneux, czy Hideo Kojima, którzy promują swoimi nazwiskami konkretne serie to przecież nic nowego. Oczywiście naszą grę można promować szeregiem pracujących przy niej nazwisk, ale nikt ich potem nie zapamięta. Możemy promować Painkillera nazwą firmy, ale to z kolei brzmi strasznie bezosobowo. Ot, jakaś tam firma z nazwy, przykładowo Opoka reklamuje jakąś grę, jak to brzmi? Ja to robię po swojemu. Od czasów mojej pierwszej firmy – Metropolis zawsze sam idę na świecznik, mimo, iż każdy z pracujących przy mnie programistów miał miliony niesamowitych pomysłów, które znalazły się w grze.

Jeśli idzie o mój wkład w Painkillera, to nad pierwszym etapem jego produkcji spędziłem znacznie więcej czasu, niż nad wcześniejszymi siedmioma projektami gier łącznie. Któregoś dnia usiadłem sobie z kalkulatorem i zwyczajnie to policzyłem. Kiedy byłem w trakcie drugiego etapu prac, zatęskniłem za pierwszym etapem. A gdy wszedłem w trzeci etap prac, to strasznie zatęskniłem za tym poprzednim.

Moją częścią są na przykład pomysły na potwory w Painkillerze, zaprojektowałem ich kilkadziesiąt odmian - z czego w pierwotnej formie pozostało mniej więcej dwadzieścia, plus mutacje naniesione przez resztę załogi (głównie przez Michała Kosieradzkiego). Moje są pomysły na pewne elementy poziomów, wygląd broni itd. Ode mnie zależy również definitywne zatwierdzenie jakiegoś pomysłu, bądź całego projektu. Nie chciałbym jednak stwarzać wrażenia capo di tutti cappi, ponieważ każdy w firmie ma coś do powiedzenia i np. przeszło też kilka rzeczy, do których nie byłem przekonany, ale innym się podobały. A ile osób ostatecznie pracowało nad Painkillerem? Mnóstwo! Oddzielne ekipy nagrywały ścieżkę dźwiękową, jeszcze inne pisały kod, grafikę, a zupełnie inna grupa zajęła się przerywnikami filmowymi. W samej Polsce nad tym tytułem pracowało ponad 40 osób.

Czy zamierzacie pociąć wersję PC przy konwersji na Xboxa?

To jest nieuniknione. Jednak zanim ktoś wpadnie w panikę, należy wyjaśnić kilka spraw. Trzeba pamiętać, że gracze pecetowi zasuwają w rozdzielczości nawet i 1600x1200, natomiast konsolowcy, choćby straszliwie chcieli, nie odpalą sobie wyższej rozdziałki niż standardowy telewizyjny PAL bądź NTSC. A niewielu znam ludzi, którzy bawią się telewizorami HDTV o wysokiej rozdzielczości. Tekstury w najwyższej rozdziałce może i pięknie wyglądają na komputerowym monitorze, ale bardzo źle prezentują się na ekranie telewizora. Telewizyjny kineskop zwyczajnie im nie służy, dlatego zamierzamy nieco zredukować ich jakość. Być może widzieliście kiedyś na zdjęciach jak wyglądają konsolowe studia developerskie. Każde biurko to przede wszystkim dwa komputerowe monitory i telewizor. Całość prac toczy się na komputerach, ale ostateczny rezultat i tak sprawdzany jest na ekranie telewizora. Tak to już jest, że coś, co dobrze prezentuje się na komputerze, ostatecznie wygląda dwa razy gorzej po przepuszczeniu przez telewizyjny kineskop. I na tym chcemy się skupić, jeśli idzie o modyfikacje graficzne.

Czy trudno pracuje się przy konwersji PC/Xbox? Co z planami People Can Fly odnośnie pisania gier już stricte na konsole?

Owszem, pojawiają się dwa problemy. Na pececie pamięć nie ma znaczenia. Potrzeba 300MB? Żaden problem. Trzy razy więcej? Nie ma sprawy. Środowisko pracy jest cholernie elastyczne. Natomiast w przypadku Xboxa pamięci jest raptem 64MB na wszystko – grafikę, muzykę, fizykę gry. Nie powiększysz jej sobie. To ogromne wyzwanie dla producentów gier.

Drugim problemem jest system sterowania postacią. Na komputerze mamy optymalne rozwiązanie do tego typu gier, a więc mysz i klawiaturę. Niesamowicie intuicyjna kombinacja, zapewniająca idealne zorientowanie i poruszanie się w przestrzeni. Oczywiście jest to rozwiązanie optymalne przy trójwymiarowych siekankach, ale już do gier pokroju Silent Hill nadaje się średnio. Przepisując Painkillera na Xboxa robimy co się da, żeby dopasować grę do sterowania padem. Oczywiście pewne standardy już istnieją i korzystamy z nich, natomiast tego typu sterowanie uważam za wyjątkowo niewygodne. Dlaczego? Analogowe gałki nie nadają się do wykonywania dwóch akcji jednocześnie. Albo rozglądacie się na boki, patrzycie w górę, dół i strzelacie, albo biegacie po okolicy. Żeby dobrze wycelować do gościa należy stanąć w miejscu. To jest dla nas największe wyzwanie: przystosowanie gry do konsolowego joypada. Zakładamy, że będą się z tym wiązały pewne zmiany w designie Painkillera. Gdyby w chwili obecnej dać graczowi do ręki pada i kazać mu przejść pierwszy poziom niezmienionej gry przy tej samej mocy, ilości i częstotliwości ataku potworów, facet nie miałby szans. Jednak, jak już wspomniałem, mamy pewne propozycje zmian.

Jeśli chodzi o pisanie gier wyłącznie na konsole, taki jest nasz docelowy plan. Moje gry zawsze miały w sobie mnóstwo konsolowych naleciałości i nie pasowały tak naprawdę do sztywnego, pecetowego gameplayu. Kolejny projekt rozpoczynamy w 2005 roku i na razie tylko tyle mogę powiedzieć...

Czy Painkiller zawiera absolutnie wszystkie wizje, jakie urodziły się Wam w

spowiednicy:
Matt i Gulash

NA SPOWIEDZI

głowach, czy też coś zostało brutalnie wycięte?
Było kilka takich rzeczy, ale nie dużo. Osobiście żałuję, że ostatecznie nie zdecydowaliśmy się na umieszczenie tzw. rekordów. Gracz przykładowo przechodziłby wybrany poziom na czas, nagrywał przebieg zabawy i chwalił się rezultatem przed znajomymi. Pobicie rekordu nie byłoby jednak nagradzane wyłącznie satysfakcją grającego, ale jakąś realną nagrodą. Cóż, tego zabrakło, ale w ostatnim momencie zdecydowaliśmy się na wrzucenie do gry kilku warstw sekretów. Na czym polegają te warstwy? Są sekrety łatwiejsze do odnalezienia i trudniejsze. Za każdy z nich gracz otrzymuje jakąś materialną nagrodę. A dodatkowo, za odnalezienie wszystkich łyka coś więcej. I tak jest w całym Painkillerze. Te bonusy to niesamowita motywacja. Natomiast z perspektywy czasu, gdybyśmy grę robili raz jeszcze, napisana zostałaby trochę inaczej. Painkiller jest swoistym pożegnaniem z oldschoolem, a więc

„Jeśli chodzi o pisanie gier wyłącznie na konsole, taki jest nasz docelowy plan. 'Moje' gry zawsze miały w sobie mnóstwo konsolowych naleciałości i nie do końca pasowały do sztywnego, pecetowego gameplay'u."

okresem, gdzie można sobie było pozwolić na pewne uniki fabularne. Główny bohater naszej gry kończy jakiś poziom, a następnie, ni stąd, ni zowąd pojawia się w zupełnie innym miejscu, gdzie ponownie zaczyna wyrzynkę. Tym razem postaralibyśmy się wpleść nawet drobne animacje, pokazujące jak Daniel przykładowo wyłazi spod ziemi i wchodzi do katakumb. Wrzucilibyśmy też coś w tym stylu na poziomach gry, aby dosłownie minimalne ją urozmaicić, a nie pokazywać tylko i wyłącznie czystej rzezi. Może jakieś zagadki? Obecne rozwiązanie zostało dobrze przyjęte przez graczy, sprzedajemy się dobrze, ale już przykładowo nie tak dobrze jak Far Cry, gdzie elementy, które opisałem powyżej są w większym stopniu obecne.

Zapewne pojawią się dodatki dla posiadaczy Xboxa
Tak – taki jest wymóg naszego wydawcy i Microsoftu. W wersji na X'a znajdą się oczywiście nowe potwory, bronie i kilka całkowicie świeżych poziomów. To, co jednak jest naprawdę ważne dla naszego wydawcy to obsługa Xbox Live! Możemy godzinami nawijać mu o dodatkach, jakie szykujemy w wersji konsolowej, a on i tak pomacha głową na znak zrozumienia, po czym szybko przypomni nam o sieciowym multiplayerze. Jasne, Painkiller będzie obsługiwał Live!, w którym pojawią się dodatkowe tryby zabawy.

Czy po sukcesie Painkillera pukają do Was inne firmy z prośbą o licencję na engine gry?
Jasne. Oczywiście duże, zachodnie i obrzydliwie bogate firmy nadal trzymają się swoich zaufanych, sprawdzonych w boju programistów, od których nie tylko kupują potężne silniki, ale dodatkowo mają ich pod ręką i mogą na bieżąco korzystać z ich pomocy technicznej w rodzimym języku. Ale te średnie i mniejsze ekipy zainteresowały się naszym silnkiem i zasypują nas ofertami non stop.
Problemy są znowu dwa. Po pierwsze, silnik Painkillera powstawał wyłącznie na potrzeby tej gry i nie braliśmy pod uwagę możliwości zastosowania go w innych produkcjach. Dla nas ważne było nawalenie mnóstwa efektów specjalnych i każda wyciągnięta klatka animacji. Na tym enginie nie zrobi się gry piłkarskiej, czy choćby samochodowej. No i druga sprawa, że nie opłaca nam się sprzedawać silnik gry jakimś obcokrajowcom ze wschodu, a potem przez rok cierpliwie odpowiadać na ich maile wołające o pomoc w uzyskaniu jakiegoś efektu.

Z czego w Painkillerze najbardziej dumny jest Adrian?
To bardzo ważne pytanie i zawsze z chęcią na nie odpowiadam. Każdy producent szuka do swojej gry jakiś chwytów marketingowych, czegoś, co będzie kojarzone wyłącznie z nią. Nie oszukujmy się – każda gra musi coś takiego po prostu mieć. Far Cry ma dumnie wymalowany na okładce napis – „widoczność aż po horyzont", Call of Duty – „mnóstwo ludzi jednocześnie na polu walki", itd. I fajnie. Painkiller również ma czym się pochwalić. Znaleźliśmy kilka takich rzeczy, jak choćby niesamowita grafika, 24 zupełnie inne levele utrzymane w absolutnie różnych stylach, stale zmieniające się zestawy przeciwników, horror, totalny mayhem, morfowanie się w demona, no i wrzucony w to wszystko Havoc – realistyczny system liczący fizykę. Mnie jednak najbardziej cieszy osiągnięcie czegoś, co ja nazywam po prostu – fun. Ciężko to zdefiniować. Udanym przykładem jest gość, który na podstawie wcześnie wypuszczonego dema gry napisał zapowiedź dla jakiegoś zachodniego serwisu. Padły tam takie słowa – „Nie wiem dlaczego, ale przechodzę Wenecję już po raz piętnasty". Popatrz, koleś zna już wszystko na pamięć, ale zapuszcza sobie poziom, żeby jeszcze raz przez niego się przebić. Fun to coś nieokreślonego, taka magia. Niekiedy wraz Virtem,współtwórcą Painkillera sami łapiemy się na tym, że sprawdzając przykładowo oświetlenie na danym poziomie nie potrafimy wyłączyć tej gry. Zaglądam do Virta, a ten biega sobie przez pół godziny po mapce – hop, hop, hop, BUM rocket jump, hop, hop, hop, BUM rocket jump.
Po wtóre dumny jestem z ogromnego przywiązania do szczegółów. Wielu autorów gier powie sobie – „dobra, zostaw tę teksturę taką, jaka jest i tak nikt nie zauważy rozciągnięcia", albo „no i co z tego, że płomień jest dwa centymetry nad świeczką, tego też nikt nie zauważy". Nie u nas. Istnieje na rynku taka firma o nazwie Attention to Detail. Myślę, że gdyby nie była wcześniej zarejestrowana, idealnie pasowałaby do naszej polityki. Podejdź w Asylum do okna, a usłyszysz nawet stłumione dźwięki deszczu rozbijające się o parapet. Skorpik, nasz specjalista od dźwięku, przez trzy miesiące nagrywał jeden, wydawałoby się głupiutki odgłos wystrzeliwanej rakiety.

Ulubiony etap w grze?
Mój ulubiony level to Asylum - Dom Wariatów). Po pierwsze, udało się tu oddać kapitalną atmosferę i klimat. Jest ten dziwny dom, zacina ostry deszcz,im bliżej budynku, tym mocniej leje), walą pioruny, biegają dziwni, skrzywieni ludzie. Dołujące. Strasznie dumny jestem również z poziomu Piekło, który uznany został przez amerykańskie gazety za jeden z najlepszych etapów w historii gier. Moim wkładem w niego było to, że nie chciałem po raz setny jako piekła pokazywać jaskini zalanej lawą, męczenników na łańcuchach, kotłów ze smołą i dużego demona latającego gdzieś w tym wszystkim. Czyli tego, co zawsze. Chcieliśmy raczej zrobić metaforę tego, że wojna to prawdziwe piekło. Taki swoisty dystans do samej gry, bo ta polega na bieganiu i rozwalaniu. Wojna, gdzie ludzie zwalczają ludzi nie jest już taka fajna. Przygnębia i budzi grozę.
Ode mnie wyszedł początek pomysłu. Natomiast Tomek, grafik odpowiedzialny za projekt wpadł na pomysł, aby level i pokazane na nim wydarzenia zatrzymać w czasie. Nie pamiętam już, kto wymyślił przejście przez historię ludzkości, od pierwszych prymitywnych bitew na dzidy aż po bombę nuklearną, ale na końcu dograliśmy dźwięki i ostateczny efekt zrobił piorunujące wrażenie. Na tyle duże, że zabicie Lucyfera nie kończy przygody z poziomem. Otwiera się portal, a gracze mogą sobie dokładnie zwiedzić planszę, sprawdzić wszystko z bliska, posłuchać niepokojących dźwięków. To jest level, który daje trochę do myślenia, nasuwa skojarzenia i budzi pewne emocje.

Czy uważasz Painkillera za następcę Quake?
Zależy czy pytasz o single, czy multiplayer. Jeśli multi, to muszę coś powiedzieć. Każda gra pod tym względem w ostatnich czasach była „zgejowiona". W Quake jeśli jesteś dobrym graczem i spotkasz się ze średnim, to zrównujesz tego gościa wynikiem 40:-5. Za to w Unreal, czyli już takich zgejowionych shooterach, utrudnili życie dobrym, ułatwili życie słabym i te mecze kończą się przykładowo 20:5. W Painkillerze wróciliśmy do starej, dobrej szkoły, gdzie mistrzowie nie dają szans uczniom.
Jeśli idzie o singleplayer, myślę, że Painkiller reprezentuje ten sam poziom, co Quake. Oczywiście trzeba porównywać te gry w kategorii „co by było, gdyby pojawiło się dzisiaj". Quake był niesamowity technicznie, pokazywał trójwymiarowych przeciwników, ale problem z nim był taki, że tryb dla pojedyńczego gracza sporej liczbie osób wchodził, ale sporej nie.

Cofnijmy się w czasie. Wspominasz jakoś szczególnie pierwsze gry, z którymi się zetknąłeś?
Ja miałem prawdziwy „blessing od bogów gamingu". W programie Sonda widziałem Knight Lore'a działającego na Spectrumie i byłem tak absurdalnie zajarany tym sprzętem, że zacząłem składać pieniądze na własny komputer i zbierać wszystkie gazety mające choćby ćwierć strony o grach. Pamiętam, jak kiedyś na zlocie fanów Science-Fiction w jednej z sal pojawiły się Spectrumy. Udało mi się docisnąć do klawiatury i jako pierwszemu przejść początkowy level zapuszczonych właśnie Star Warsów. Najśmieszniejsze jest to, że kolesie bawili się sprzętem już ładny kawałek czasu, a ja miałem klawiaturkę pierwszy raz w życiu. Grali, ale coś im nie szło. A ja go rozwaliłem, pierwszy raz w życiu dotykając się do klawiatury. Byłem z siebie zajebiście dumny.
Inną z moich pierwszych gier była Pyjamarama. Chodziliśmy w tej Piżamie Ramie i tam był taki bajer, że bohater mógł używać przedmiotów, o czym kompletnie nie wiedzieliśmy. Graliśmy w to na zasadzie: kto więcej odkryje gry. Po śmierci wyświetlał się procentowy wynik. Łaziliśmy po domu i łaziliśmy, a mi jakimś cudem udało się naklepać 35 procent. Duma rozpierała mnie potwornie... I pamiętam jak upokarzająco zostałem zgaszony przez kolesia, który poinformował mnie potem, że w tej grze zbiera się przedmioty, a następnie ich używa. Nie mam pojęcia jakim fuksem ubiłem te 35 procent. Najwyraźniej przeskoczyłem nad jakimś kluczykiem, który przypadkiem otworzył zablokowane wcześniej drzwi. Ale ogólnie idea używania przedmiotów była nam zupełnie obca, po prostu ganialiśmy po tej mapce. To był dla mnie kompletny szok – kombinowanie z przedmiotami.

Kiedy przeszedłeś z grania do pisania gier?
Są ludzie, którzy mają straszliwą potrzebę przebiegnięcia 100 metrów w najkrótszym możliwym czasie. Ja czuję się dobrze przy produkcji gier, przy ich tworzeniu, gdy nowe dzieło powstaje na moich oczach. Poza tym zacząłem pisać gry z chęci zysku. Pierwszą grą, którą napisałem jeszcze niekomercyjnie była zwykła tekstowa przygodówka, gdzie naciskając odpowiedni guzik na klawiaturze wskazywało się bohaterowi co ma zrobić, gdzie ma pójść i co powiedzieć. W czasach, kiedy nie miałem jeszcze Spectruma bywało tak, że wpadałem do kumpla, który go miał, siadałem na półtorej godziny, pisałem grę polegającą na strzelaniu w jabłuszka i graliśmy sobie chwilę... Gdy się znudziło, odłączaliśmy kabelek, resecik i gra znikała. Potem, zarobkowo już, były przygodówki Tajemnica Statuetki, Teenagent, strzelanina Katharsis, bajkowy Książę i Tchórz, Reflux oraz Gorky 17. Zadowolony jestem z każdej z nich. Najwięcej mitów urosło wokół Katharsis. Jasne, miała duże grono zwolenników i równie liczną gromadę przeciwników. Ale to, w jakim nakładzie rozeszła się po świecie – milion egzemplarzy – uczyniło z niej komercyjny hit. Nikt jednak nie wie tego, że Katharsis zrobiło czterech ludzi – jeden programista, dwóch grafików i ja, przy czym ten ostatni dłubał tu najmniej. Szczerze żałuję przygodówki Książę i Tchórz, która z powodu obaw wydawców i naszego braku przebicia ukazała się poza Polską wyłącznie na rynku niemieckim.

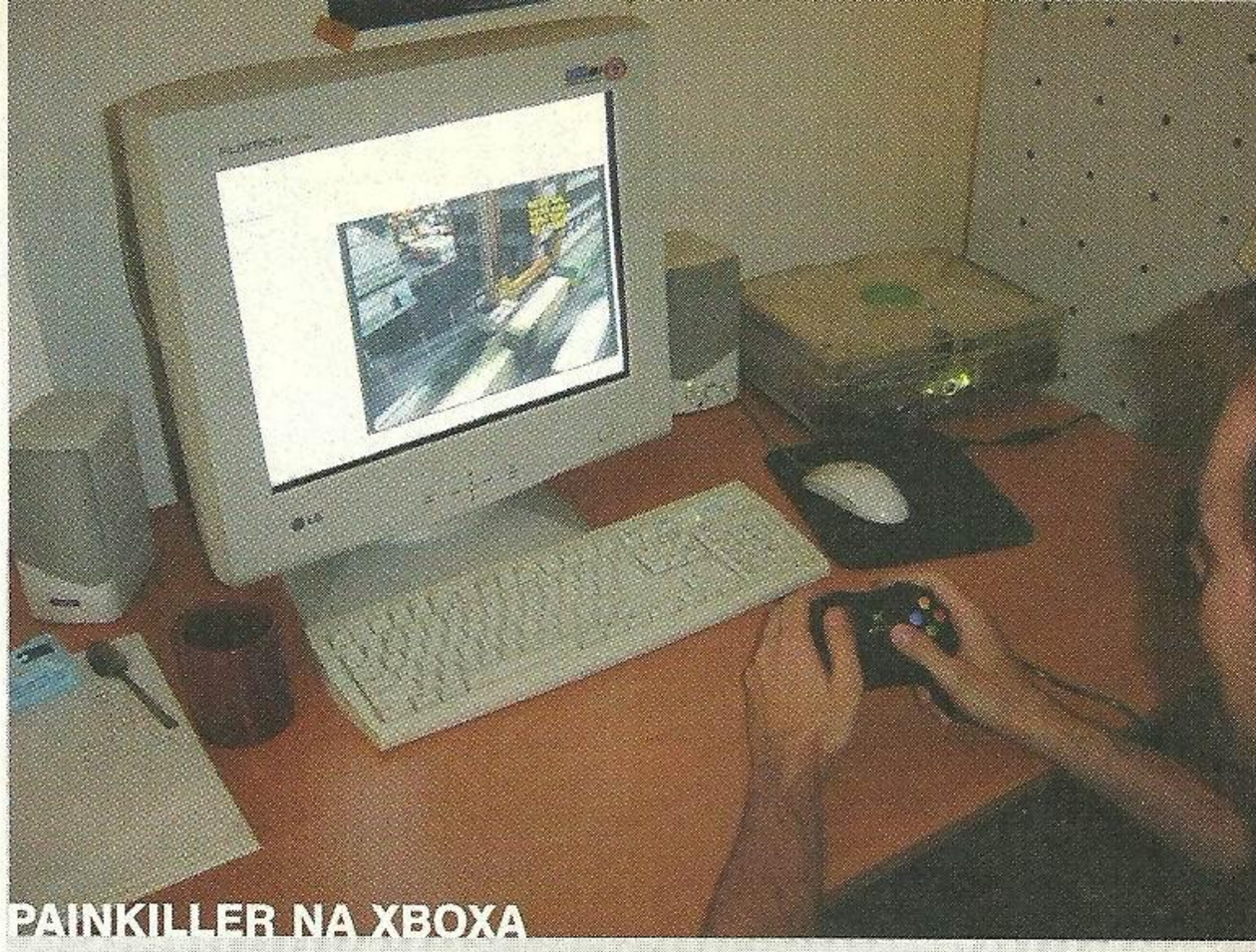
Z przyjemnością poznalibyśmy Twój stosunek do rynku konsolowego i PC.
Zawsze miałem ciągoty konsolowe i każda z „moich" gier, od Katharsis aż po Painkillera ma w sobie tak zwaną konsolową zajawkę. Pececiarze mają często problem z zaklasyfikowaniem naszych gier. Przykładowo, przed Painkillerem wydaliśmy grę Gorky 17 – połączenie strategii i RPG, gdzie turowy system walk pociągnięty był bezpośrednio ze świata konsol. Owszem, znalazł się jakiś duży internetowy serwis, który przyznał nam za niego nagrodę roku za najciekawszy system walki, ale dla pececiarzy takie coś było zbyt oryginalne i nie do przyjęcia. I dlatego między innymi przechodzimy na konsole.
Strasznie jaram się japońskimi turowymi RPG, pokroju Vandal Hearts. Uważam, że to zajebisty gatunek gier, ale na PC nie miałby najmniejszych szans. Przykład? Firma Blizzard obiecywała między drugim a trzecim Warcraftem olbrzymie zmiany. Przed oddaniem projektu do wydawcy wywaliła to wszystko do kosza, bo byłoby zbyt nowe dla pecetowych graczy. Jasne, w Warcraft III jest kilka nowych elementów, jest ewolucja, ale rewolucji brak. Pecetowcy piszczą, że chcą oryginalnych i nowych rzeczy, ale jak im je dostarczysz, to się z reguły nie przyjmują i tak, czy inaczej trzeba trzaskać kolejne sequele. Jaką masz różnicę między Diablo i Diablo 2? Cztery postacie zamiast jednej, tysiąc czarów zamiast dziesięciu, 500 tysięcy metrów kwadratowych zamiast 300 tysięcy, oświetlenie trochę inne, itd. Jak się dokładniej przyjrzysz, to jest ciągle ta sama gra. Świetna, ale ciągle ta sama. Sprzedają się tego miliony egzemplarzy, gracze pecetowi są zadowoleni i koło się zamyka. Rynek konsol to jest taki rynek, gdzie na pierwszym miejscu sprzedaży może być np. Metroid Prime – przygoda, nawalanka, bronie, bossowie, itd., a na drugim Advance Wars – hardcore'orowa strategia turowa. Nie ma żadnego problemu, żeby te dwa tytuły żyły obok siebie. A PC? Wiadomo, że pierwsze miejsca okupują cztery różne Simy, a kolejne – najnowsza FIFA. Nazywam to pecetową nudą.

Jaka będzie przyszłość gier?
Ja zawsze, nawet podświadomie tego w grach szukałem, a teraz jest to modny temat: Emocje. W Painkillerze są emocje, ale te podstawowe – adrenalina, rozwalanie, zabij, albo zostaniesz zabity. Chodzi mi o emocje gdzie płaczesz, śmiejesz się, związujesz. To jest dla mnie absolutna ewolucja i to był tak naprawdę temat tegorocznego E3 2004. Firma, która zdobyła 24 procent rynku – Electronic Arts – zamiast przechwalać się, że jak zechce, to dociśnie nawet do 27 procent wyraźnie podkreśla konieczność uderzenia w emocje. Ma to na celu przyciągnięcie ludzi, którzy jeszcze nie grali z najprzeróżniejszych powodów. EA wywaliło nowe studio w Los Angeles, zatrudniło z tysiąc hollywoodzkich fachowców od scenariusza, reżyserii, oświetlenia i temu podobnych, aby ich umiejętnościami wzbogacić świat gier.

Zawsze szukałem emocji. Oglądając zakończenie FFVIII cieszyłem się, że oni są razem, oglądając zakończenie FFX byłem nieszczęśliwy, że... sami wiecie. Oglądając Silenta byłem wstrząśnięty historią, dwuznacznością, która jest tam ukazana, szarością, brakiem bieli i czerni. Tam nawet najlepsze zakończenie było w miarę średnio przygnębiające.
Nowe gry to nadal będą dobrze znane graczom produkcje, ale wzbogacone przykładowo o jakiś poruszający scenariusz. Te gry zaczną trafiać do nowych ludzi, a starym wyjadaczom dadzą coś, czego do tej pory nie mieli. To będzie nowy, ewolucyjny gatunek.
Gracze nie chcą przeżywać swojej przygody, a cudzą. Chcą wpływać na wydarzenia, ale tak w cudzysłowie. Nie tak, jak w Painkillerze, gdzie jesteś panem sytuacji i sam o wszystkim decydujesz.
Japończycy serwują takie gry od dawna. Tam po prostu nie ma tytułu gdzie nie znajdzie się siostra, która okaże się mordercą twojego ojca i tak naprawdę to ktoś jej wymazał całą pamięć. Nawet gry pokroju Mario muszą mieć choćby linijkę scenariusza. Na przykład o tym, że smok porwał księżniczkę. To zupełnie zmienia motywację do zabawy, wyznacza jakiś cel graczowi.

Wrażenia z E3. Coś szczególnie utkwiło we wspomnieniach?

premiery to już nic nie oglądam, żeby sobie ewentualnie nie spoilować. A nie ma żadnych wątpliwości, że w Silenta 4 będę grał od początku do samego jego końca. No i w ogóle mega zaskoczeniem tych targów był Snowblind, który nie dość, że wyglądał nieprawdopodobnie, to nie znajdziesz ani jednego screena w necie, w prasie – nigdzie. Bardzo chciałbym zagrać też w The Movies. Przy okazji tej gry dostałem super kopa do góry i super kopa w dół. Do góry za to, że kiedy reżyserujesz te kilkuminutowe filmiki, to naprawdę reżyserujesz wszystko, od oświetlenia, na wyborze pięćdziesięciu rodzajów krawatów czy butów kończąc. Dla niewyżytych reżyserów ta gra to istna malinka. Kopa w dół dostałem, gdy zobaczyłem typowe Sim City. Gdy brakuje pieniędzy - znikają budynki. Mało ciekawa jest cała sfera ekonomiczno zarządzająca. Ja bym wolał na filmach tracić i zyskiwać, ale jako reżyser, a nie właściciel studia.
A tak gra zamienia się w przygody reżysera i producenta. Ogólnie, jak co roku, przyjechałem nastawiony na masę świetnych i gier i jak co roku wyszedłem z E3 pełen zajebistych wrażeń. Absolutnie za to nie rozumiem zamieszania wokół nowej Zeldy na GameCube. To jak Okaryna Czasu w wyższej rozdzielczości, z tymi samymi kiepskimi teksturami i bossmonsterem, którego widzieliśmy w milionie innych gier. Poza tym martwią mnie gry na Xboxa popylające w 30 klatkach na sekundę.



PAINKILLER NA XBOXA

O wersji na PC głośno było na długo przed światową premierą, a kiedy uderzyła wreszcie do sklepów, momentalnie osiągnęła świetne wyniki sprzedaży. Painkiller to niesamowita, oldschoolowa jatka w klimatach horroru okraszona naprawdę potężną oprawą audio-video i silnikiem Havoc odpowiedzialnym za fizykę świata gry (Havoc pracuje także w Killzone). Painkiller ładnie trafił w potrzeby graczy spragnionych ostrej, niczym niezmąconej wyrzynki. Głównym bohaterem gry jest Daniel Garner, który przy pomocy ciężkiej broni usiłuje przedrzeć się przez dwadzieścia cztery nawiedzone plugastwem poziomy. Pain od zawsze miał swoje korzenie w grach konsolowych, co w wywiadzie podkreśla sam twórca. Widzieliśmy pierwsze fragmenty kodu działające na Xboksie. Czekamy na więcej...

„Nowe gry to nadal będą dobrze znane graczom produkcje, ale wzbogacone przykładowo o jakiś poruszający scenariusz. Te gry zaczną trafiać do nowych ludzi, a starym wyjadaczom dadzą coś, czego do tej pory nie mieli. To będzie nowy, ewolucyjny gatunek."

Resident Evil 4 – zdecydowanie najlepszy tytuł tegorocznego E3. Jestem w stanie zapłacić niewiarygodne pieniądze, żeby położyć na nim tej chwili łapy. Wszystko absolutnie cudowne, ale jak się dokładnie przyjrzysz to dostrzeżesz tą jedną, jedyną wadę RE4 – bohater, który Cię absolutnie nic nie obchodzi. Ot, jakiś policjant, młody kolo... Owszem, miał jakieś przygody wcześniej, ale on jest biernym uczestnikiem, obserwatorem zdarzeń z boku. On nie ma żadnej zadry, jak Fox Mulder z Archiwum X, który odłożył na bok życie prywatne, atrakcyjną Danę i jak psychik szukał swojej porwanej siostry, bo mu ją w młodości ukradli. Z Foxem jesteś, widzisz, że cierpi, chcesz mu pomóc, żeby znalazł tą siostrę. A tu zaczynasz bohaterem, którego masz po prostu gdzieś. Obojętny Ci koleś, nie ma żadnego rysu psychologicznego. Po prostu został wrzucony w wir wydarzeń. Równie dobrze zamiast tego policjanta mogła być pani policjant, stary detektyw, mały chłopiec przypadkiem zagubiony w okolicy, albo wielki, dopakowany murzyn w białym podkoszulku. Nic za nim nie stoi.
Inna niezła gra to Prince of Persia 2. Mniejsza już z tym, że wymienili bohatera z sissyboya na prawdziwego madafakę. Dla kogoś, kto siedzi w robieniu gier i wie, jak potwornie słabym sprzętem jest PS2, kiedy widzi coś takiego, to jest absolutne mistrzostwo świata. Ludzie, którzy to robią to cudotwórcy.
Bardzo podobała mi się gra Fahrenheit. Bardzo prosta, a jednocześnie coś niesamowitego... Dziwna sprawa z tym Fahrenheit. Jeden z przedstawicieli Sony przecierał ze zdziwienia oczy, gdy o nim usłyszał, ale już w jakimś magazynie opublikowano wywiad z innym przedstawicielem Sony, który wymieniał Fahrenheit jako jeden z pięciu najważniejszych tytułów dla Sony w 2004 roku. Dziwne.
Silenta czwartego w ogóle nie oglądałem. Mam też tak z filmami – gdy zbliża się dzień

Co w Twoich oczach odróżnia japońską szkołę pisania gier od reszty świata?
Japończycy to dla mnie istni bogowie designu. Weźmy sobie na przykład horror. Z jednej strony mamy The Suffering, czyli europejską szkołę straszenia, a z drugiej Silent Hill 2, szkołę japońską. Co zrobili Europejczycy? Upierdzielili stworkowi łapy i dali w ich miejsce kolce, rozpłatali mu czaszkę na pół, powbijali jakieś nożyczki w plecy. Nie straszne, nie śmieszne, mocno groteskowe i wzbudzające lekki niesmak. Taki sztampowy design dla przerażonego dwunastolatka.
Japończyk natomiast skupi się nad tym, by oddać prawdziwy ból i niemoc. Gość siedzi przez tydzień przed komputerem i myśli, aż tu nagle przychodzi do niego kumpel, który kupił sobie bluzę sportową z kapturem. Koleś miał ręce wciśnięte głęboko w kieszeń bluzy, kaptur naciągnięty mocno na głowę i słuchał sobie walkmana. A designera olśniło. Co by było, gdyby ktoś zarósł skórą, tak jak ten koleś bluzą? Gdyby nie mógł się wydostać? I stąd w SH2 stworek, który wygląda jak zaszyty skórą nieszczęśnik, który nie potrafi się uwolnić. Oglądając takie sceny nawet nie musisz się specjalnie bać, ale gdzieś tam w podświadomości czujesz, że to jest nieprzyjemne. To jest zupełnie inne podejście do tematów.
Inny przykład. Gdyby Europejczyk miał zrobić filmik o gościu podsłuchującym przez ścianę rozmowę dwóch osób, to po prostu zrobiłby filmik o gościu podsłuchującym dyskusję przez ścianę. A Kojima zrobił dwie łażące osoby, które gadają, mikrofon kierunkowy i konieczność odpowiedniego nim manipulowania, aby widoczność czcionek na ekranie była jak najlepsza. Jak schodzisz z mikrofonem w bok, czcionki maleją i słychać ich coraz gorzej. Oglądasz filmik, ale jesteś jego aktywnym uczestnikiem. Przykład geniuszu. O Japończykach w ogóle mówi się w branży, że gdy mają już zgrany

Od dłuższego czasu obserwujemy wylew produkcji na bazie licencji. Czy jesteśmy na nie skazani?
O tym zawsze decyduje rynek i na nic nie jesteśmy skazani. Tak długo, jak ludzie będą kupować takie rzeczy, będą one powstawały. Jeśli ludzie będą chcieli oryginalnych gier, to będą się sprzedawały oryginalne gry. Sami wydawcy licencjonowanych rzeczy zorientowali się, że jeśli szykują pozycję, która idealnie odzwierciedla film to nikt tego nie chce, a jeśli robią coś innego – jak najbardziej. Idealnym przykładem jest Chronicles of Riddick, prezentująca zupełnie świeżą historię i ludzie, którzy są zafascynowani światem Riddicka dowiedzą się z niej kompletnie nowych, nieznanych rzeczy. I bardzo fajnie, dla osób które chcą w takie rzeczy zagrać.
Studia filmowe obecnie walczą z sytuacją, w której licencja równa się crap. Warner Bros już zapowiedziało, że jeśli gra na licencji będzie otrzymywać niskie oceny, będą chcieli od developera więcej kasy. Za karę.

Co sądzisz o technologii XNA mającej ułatwić kodowanie gier?
Wszyscy się strasznie zajarali. Myślę, że inicjatywa pobierania gotowych procedur i dodawania nowych modułów jest jak najbardziej słuszna, bo w chwili obecnej sytuacja przy programowaniu wygląda nie za fajnie. To tak, jakby do każdego filmu reżyser musiał budować od nowa kamery. Każdy robi pierwsze, standardowe procedury – jak wyświetlić na ekranie trójkąt, jak zrobić, żeby po kliknięciu myszką bohater strzelał, co jest bzdurne i bezsensowne. DirectX na pecety był pierwszym krokiem, który wszystko znacznie ułatwił. Ale... jeśli w przyszłości staniemy się firmą piszącą na rynek multiplatformowy, to XNA nie jest dla nas żadnym rozwiązaniem. Od nowa trzeba będzie przecież pisać gry na konsolę Sony, a od nowa na Microsoftu. Inaczej mówiąc: XNA byłoby dla nas bardzo fajne, gdyby oprócz Microsoftu podpisało się pod nim

rewelacyjny design, to dopiero zbierają się do gromadki i mówią – „dobra, mamy punkt wyjścia, a teraz zróbmy z tego coś naprawdę, naprawdę dobrego".

także Sony i Nintendo.

Czemu gry na PC są w Polsce bardziej popularne od konsolowych?
Z dwóch powodów. Po pierwsze, rodzina kupuje peceta do domu, bo uważa, że dzieciakowi jest potrzebny do szkoły. Nie znam człowieka, który kupi dziecku konsolę po to, aby spędzało przed nią więcej czasu niż nad książkami. Dziecko zaczyna grać na komputerze, nie dostaje już konsoli i to jest jeden z powodów popularności PC.
Drugi powód to bariera językowa. Oglądasz MTV i nawet nie wiesz, że połowa zespołów pochodzi przykładowo ze Szwecji czy z Niemiec. W szwedzkiej telewizji połowa obcojęzycznych programów ma wyświetlone na ekranie napisy w rodzimym języku, a u nas? Jak nie polski dubbing na filmy rysunkowe, to zagłuszający wszystko lektor. W polskim wydaniu Władcy Pierścieni, jako jedynym na świecie, wycięto ścieżkę DTS, żeby zmieścić przeklętego polskiego lektora. Jasne, istnieją pewne kręgi ludzi, którzy znają angielski, lubią go i grają w gry na konsoli. Ale w Polsce to są zamknięte kręgi. Jaką miałbyś zajawkę, gdybyś miał w domu zajebistą grę, ale byłaby ona w całości po jugosłowiańsku?

Gry, które musisz nadrobić?
Pewnie, że są pozycje, w które muszę absolutnie obowiązkowo zagrać, zanim zasiądę do nowego projektu. Każda z innego powodu. Przez Painkillera nie miałem czasu by z nimi się na poważnie zmierzyć, ale natychmiast to nadrabiam. To między innymi nowy James Bond, Resident Evil Zero, Fatal Frame 2, HALO, Knights of the Old Republic, Ninja Gaiden (z definicji chociażby, obowiązkowa), Red Dead Revolver (podobno polecieli w nastrój, więc chcę to zobaczyć), X-Files, ZOE2 (niesamowicie referencyjna, jeśli idzie o efekty specjalne), poza tym Final Fantasy X. Bardzo lubię rozbudowany storyline, potwory i w ogóle świetnie mi się w to gra. Bardzo podeszła mi też najnowsza, trzecia Onimusha.

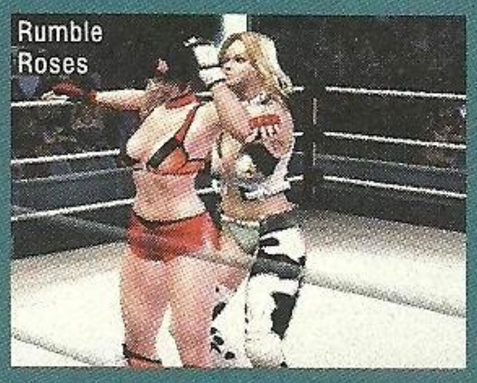
Na koniec prosimy o „messydż" do posiadaczy Xboxa.
Pisząc Painkillera na konsolę nie robimy czystej konwersji przenosząc gotowe biblioteki z wersji PC. Traktujemy ten projekt jak opracowywaną od nowa grę.
Przewidujemy lekki redesign na potrzeby konsoli i szczerze uważamy, że uda nam się namieszać na tym rynku znacznie więcej niż na pecetowym. To będzie fajna strzelanina - czekajcie.

E3 2004: zapowiedzi

Miesiąc temu przedstawiliśmy większość najciekawszych gier tegorocznego E3, a teraz nadszedł czas na przyjrzenie się stanowiskom wydawców. [txt: Gulash]

Konami

Oprócz sequeli w postaci **Metal Gear Solid: Snake Eater** (PS2) i **Silent Hill 4** (PS2, Xbox), którą to pozycją zajmujemy się szerzej w numerze, Konami zaprezentowało kilka innych ciekawych tytułów. **King Arthur** (PS2, Xbox, GCN) to gra na licencji nadchodzącego filmu o rycerzach okrągłego stołu, który firmuje swoim nazwiskiem Jerry Bruckheimer – spec od wysokobudżetowego kina akcji (*Bad Boys, Armageddon* itp). W akcji zarówno na małym, jak i dużym ekranie ujrzymy dzielnego Artura, jego przyjaciela Lancelota i masę innych znanych i szanowanych imion. Gra to klasyczna sieka, jakich wiele było, jest i będzie – rycerze ścierają się w kolejnych bitwach, a zadaniem gracza kierującego jednym z nich jest odpowiednie kręcenie mieczem. Są combosy i ciosy specjalne, jest ładna grafika i gorąca licencja – z pewnością

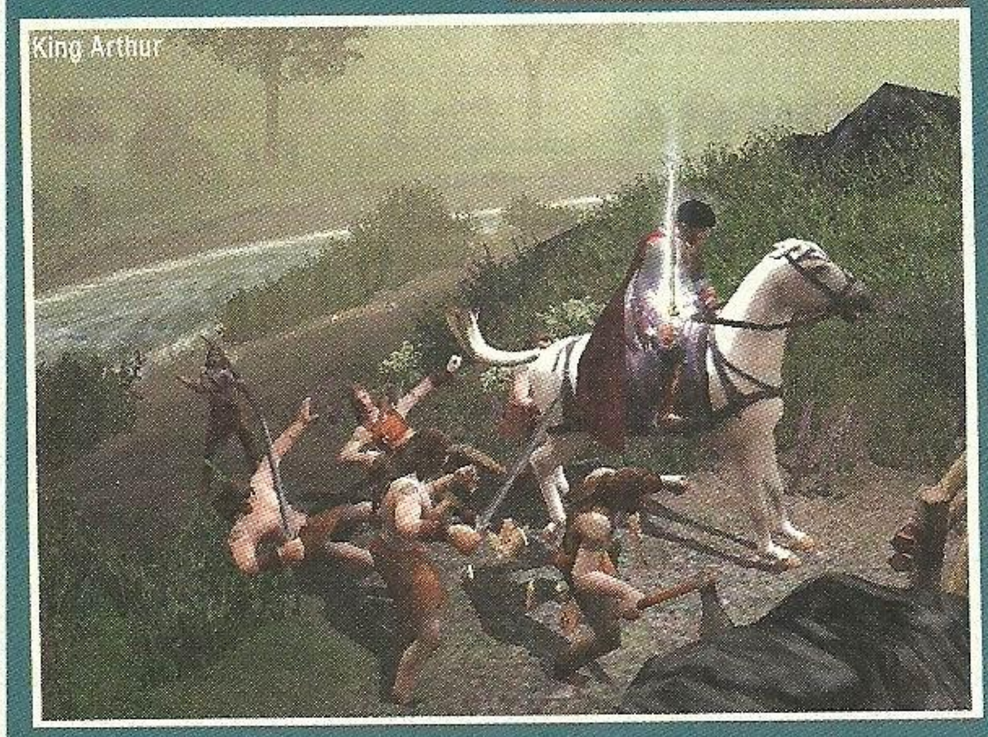


King Arthur spodoba się części amatorów gier zręcznościowych. Za to już absolutnie wszystkim przypadnie do gustu **Rumble Roses** (PS2) – wrestling ze skromnie odzianymi panienkami. Już samo intro naszpikowane jest erotycznymi podtekstami tak silnie, że Dead or Alive Xtreme Beach

Volleyball po prostu wysiada. W akcji gra także prezentuje się bardzo dobrze - sylwetki są niezwykle szczegółowe, animacja przednia, a i systemowi ciosów również nie można wiele zarzucić, naturalnie jak na te kilka minut spędzone z grą. Szkoda, że Konami ciągle żałuje screenów z gry, a karmi nas jedynie fragmentami intro.

Niespodzianką, którą zgotowało Konami było **Enthusia Professional Racing** (PS2). To, mówiąc ogólnie, atak Konami na pozycję Gran Turismo. Bardziej symulacyjne niż zręcznościowe wyścigi rozgrywają się zarówno w miastach, jak i na bezdrożach. Do stanowisk podłączono nowe kierownice Logitecha, aby odwiedzający mogli sprawdzić realizm. Niestety, w tej wczesnej wersji wyraźnie brakowało uczucia prędkości, jakie powinno towarzyszyć emocjonującym wyścigom, ale to być może wina podstawowych samochodów, które zdecydowano się udostępnić w demie. Gra ma zawierać setki licencjonowanych bolidów i ma świetną grafikę, ale czy gracze potrzebują kolejnego „real driving simulator"? Przekonamy się dopiero w 2005 roku.

Z ciekawych rzeczy prezentowano jeszcze siekę o nazwie



Nanobreaker (PS2), która wygląda po prostu przekomicznie – to już nie galony, a cysterny krwi wylewające się z przeciętych na pół przeciwników. Ale gra jest, jak to mówią na zachodzie, śliska – świetna animacja, wielka gracja ruchów naszego siepacza. Typowa japońska zręcznościówka.

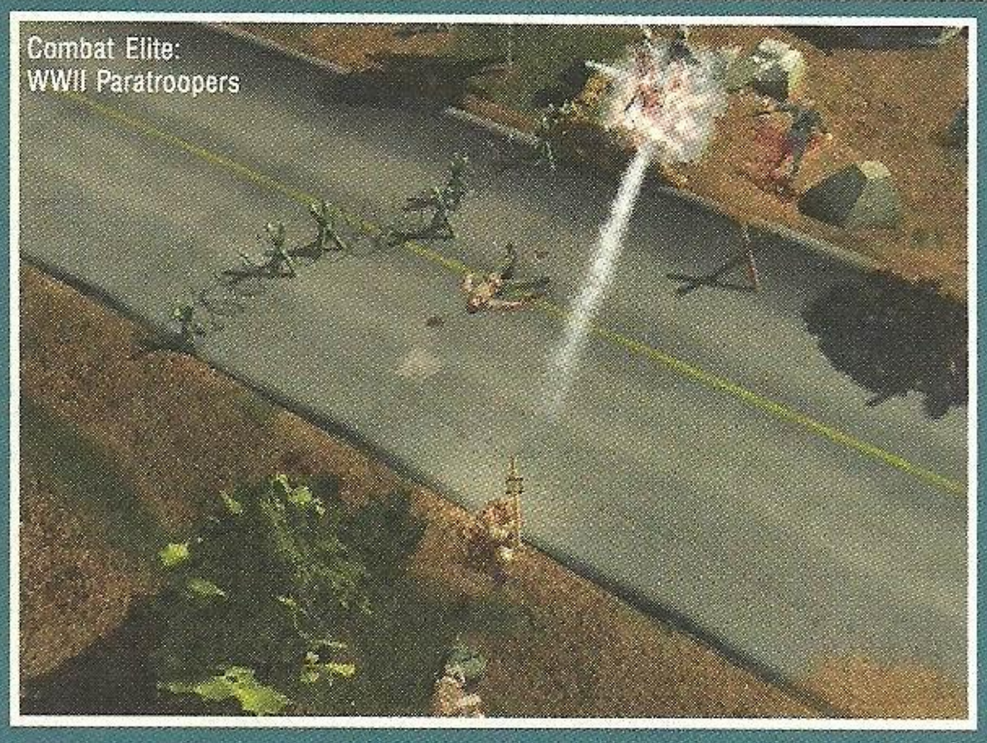
Konami zaprezentowało się także jako bastion japońskich erpegów na PS2 – w nadchodzącym roku pojawią się trzy pozycje firmowane logiem firmy. **Shaman King: Power of Spirits** wygląda ładnie, ale ma straszliwie zdeformowane gęby postaci i nie wiem, czy nawet najbardziej zatwardziali erpegomaniacy będą w stanie ją przełknąć – to raczej gra dla miłośników anime o tym samym tytule. **YS: The Ark of Napishtim** ma już kilka części, które ukazały się w Japonii – jedna z nich ma trafić także i na anglojęzyczny grunt. No i **Suikoden IV**, który, co tu kryć, wygląda słabiutko... Po raz pierwszy w serii będzie za to pełny dubbing,

możemy też spodziewać się rozbudowanego systemu walki – będą pojedynki dwóch osób, ekip, armii, a nawet statków. Ale to dalej ta sama, stara (i dobra) śpiewka o 108 gwiazdach, które muszą się zjednoczyć itp, itd.

Na koniec szybka wyliczanka: więcej śpiewania w **Karaoke Revolution 2** (PS2), walki robotów w **Phantom Crash** (PS2), żółwie walczą dalej w **Teenage Mutant Ninja Turtles 2** (PS2, Xbox, GCN), masa strzelania w **Neo Contra** (PS2) i **Gradius V** (PS2) oraz dwie nowe pozycje z cyklu **Dance Dance Revolution** – po jednej na PS2 i Xboxa.

Acclaim

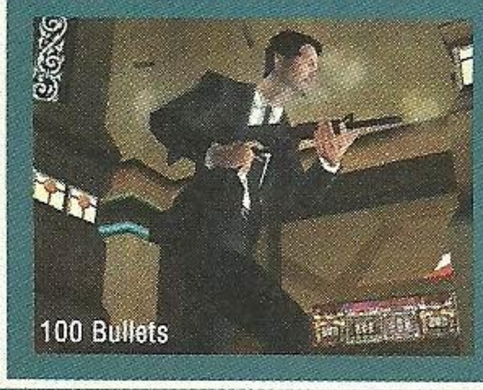
100 Bullets (PS2, Xbox) to oparta o scenariusz świetnego komiksu wariacja na temat Max Payne'a – wszystko niemal identyczne, tylko zdecydowanie gorsze. Nieostra grafika, słaba animacja postaci. Mam nadzieję, że nad tą pozycją jeszcze popracują, bo szkoda tematu. **Combat Elite: WWII Paratroopers** (PS2, Xbox) to nawet niezły shooterek, jakby Commandos – tyle, że zręcznościowe. Widok na pole walki mamy z góry i pod pewnym kątem, a cała grafika jest trójwymiarowa – śmiga na silniku Snowblind Studios, który wykorzystano choćby przy Baldur's Gate: Dark Alliance. No i dzięki temu umożliwia patenty w stylu celowania ze snajperki do niemiaszków, czy multiplayer kooperacyjny dla dwóch osób,

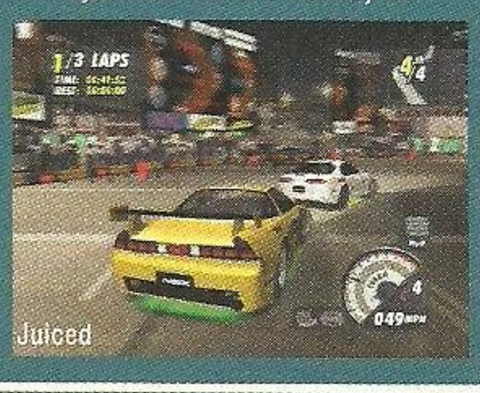


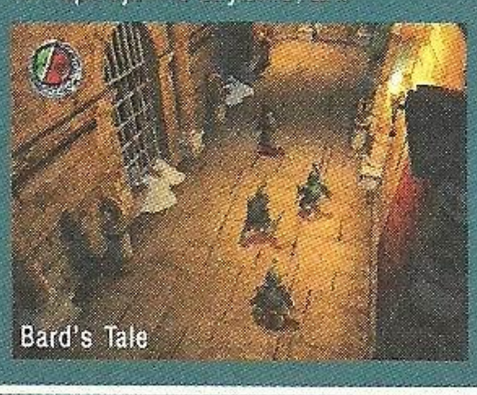
rozwijanie postaci (hehe... a tak, od szeregowca do generała) i tym podobne – taki action RPG, tyle, że w realiach Drugiej Wojny Światowej, na którą, jak wszyscy wiemy, moda nadal trwa. Fajne.

Kolejną pozycją, którą miałem zamiar sprawdzić było **Juiced** (PS2, Xbox) – nieźle wyglądające na screenach wyścigi.

Na pierwszy rzut oka są... nijakie. Ani specjalnie szybkie, ani odbajerowane, ni to symulator, ni zręcznościówka. Owszem, ładne to, ale do takiego Burnouta nie ma żadnej pojary. Jak dla mnie autorzy nie mogą zdecydować się w którą stronę uderzyć. Acclaim zostało także europejskim wydawcą **Bard's Tale** (PS2, Xbox), doskonale zapowiadającego się erpega akcji. I ponownie napędza go silnik zapożyczony ze znakomitego Champions of Norrath, zatem fani takich zabawek mogą już zacierać ręce. Strasznie fajne jest to, że bohater jest, jak wskazuje sam tytuł bardem, a w związku z tym śpiewa piosenki... hehe. Dalej mamy **The Red Star** (PS2, Xbox) – bijatykę na licencji komiksu a la Powerstone, jakieś rugby, baseball i wrestling. Na końcu zaś dwie pozycje, których Acclaim nie pokazywał, a jedynie zapowiedział. **Interview with a Made Man** (PS2, Xbox) to, jakby inaczej, gra o życiu członka mafii pnącego się w hierarchii swej organizacji. Z kolei **The Last Job** (PS2, Xbox) odda nam pod komendę czwórkę kryminalistów – zadaniem gracza będzie zaplanować i wykonać skok. Ciekawie to wygląda na papierze - tego jeszcze nie było. Czekamy na więcej informacji.







Novalogic

Jeden konsolowy tytuł - **Delta Force: Black Hawk Down** na Xboxa. Jest to konwersja niezłego shootera fpp z peceta, oficjalnej gry na podstawie książki i filmu opowiadających o wydarzeniach z Mogadiszu. Wygląda średnio, choć ma ostrą grafikę i płynną animację oraz możliwość zabawy przez Live!, ale czy wydana niemal w rok po pierwowzorze na PC gra zachwyci posiadaczy konsol?

Activision

O **Tony Hawk's Underground 2** (PS2, Xbox, GCN), **Call of Duty: Finest Hour** (PS2, Xbox, GCN), **Dead Rush** (PS2, Xbox) i **Doom 3** (Xbox) już wiecie z poprzedniego numeru – może warto jedynie dodać, że prezentowany w postaci filmów pochodzących z gry **Dead Rush** wyglądał naprawdę nieźle i gdy nadejdzie odpowiedni czas, z przyjemnością sprawdzimy w akcji tę hybrydę survival horroru z Driverem. O **The Movies** z kolei nieco powiedział Adrian, ale nie mamy co się napalać – prezentowano jedynie wersję PC i nie wiadomo, kiedy pojawi się konsolowa. Zapowiedziano ją na PS2 i Xboxa.

Dwie gry, które jakoś nie wzbudziły większej sensacji to **Lemony Snickets A Series of Unfortunate Events** (PS2, Xbox, GCN) oraz **Dreamworks' Shark Tale** (PS2, Xbox, GCN). Pierwsza pozycja to

Shark Tale

platformówka na podstawie nadchodzącego filmu (a film na podstawie książek) z Jimem Carreyem, Jude Lawem i jakimiś dzieciakami – typowe kino familijne, więc i gra mniej więcej w tych klimatach. Druga również jest licencjonowana – będzie to kolejny film animowany wytwórni Dreamworks. Popływamy sobie rybką, niezwykle frapujące...

No i esencja, czyli na czym (oprócz wspomnianych na początku pozycji) Activision zarobi w tym roku miliony. **Spider-Man 2** (PS2, Xbox, GCN) to już zgieteaowiony Spidey. Prosta zręcznościówka z naparzaniem złych gostków i huśtaniem się na

Lemony...

pajęczynach została rozbudowana o wielkie, żyjące miasto. Można zejść sobie i pochodzić po ulicach, porozmawiać z przechodniami, czy pomóc osobie znajdującej się akurat w potrzebie (za co gracz otrzyma specjalne punkty, wymieniane potem na bonusy i bajerki), bez zmuszania graczy do pchania scenariusza. Oczywiście, jeśli komuś zachce się po wirtualnym tournee po Manhattanie jednak poznać dalej scenariusz, jakieś tam zadanie do wykonania naturalnie jest. Gra wygląda nieźle i powinna być dostępna na dniach.

Drugą pozycją, na którą warto zwrócić uwagę jest **X-Men Legends** (PS2, Xbox, GCN). Jakiś czas temu myślałem, że z tego nic ciekawego nie wyjdzie, a tu proszę – niespodzianka. Po pierwsze, gra wygląda prześlicznie; jest cellshadowana, a postacie bohaterów jakby wylały się z kart komiksów (i to dobrze wydrukowanych). Po drugie, to zręcznościowy erpeg z czterema bohaterami kierowanymi jednocześnie – mutanci wspierają się zarówno w walce, jak i podczas rozwiązywania zagadek. No i po trzecie – ich moce są wręcz idealne do takiej gry. Przyjemne sterowanie, Patrick Stewart jako profesor Xavier i ponad 30 godzin zabawy gwarantują fanom masę radochy.

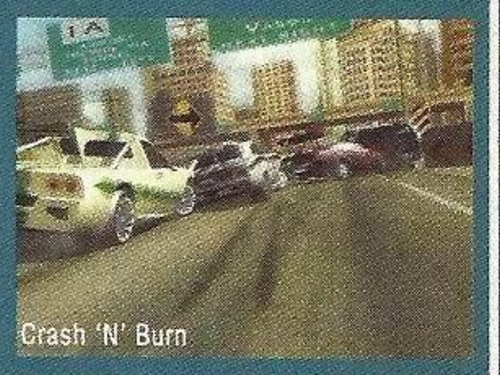
X-Men Legends

Nawet autorzy Mech Assault przyszli popatrzeć na Snowblind...

Eidos

Oprócz recenzowanych w tym numerze **Thief: Deadly Shadows** i **Shellshock: Nam'67** Eidos zaprezentował bodaj cztery nowe produkty, w tym żenujące **25 To Life** (PS2, Xbox), czyli klon SOCOMa, z tym, że zamiast komandosów i terrorystów występują ciemnoskórzy gangsterzy i ubrani w niebieskie mundury policjanci. Dość powiedzieć, że gra nie dawała przyjemności: postacie zachowywały się tak, jakby połknęły kij, system kolizji praktycznie nie istniał, a całość sprawiała wrażenie, jakby była kierowana do ośmiolatków marzących o klimatach gangsta rapu. No nic, może coś z tego jeszcze będzie, ale szczerze wątpię. Z kolei dość ciekawie zapowiada się pozycja zatytułowana **Get On Da Mic** (PS2), czyli odpowiedź Eidosa na sonowskiego Singstara i Karaokle Revolution Konami. Jak sama nazwa wskazuje, w tej pozycji trzeba rapować do mikrofonu, wypluwając z siebie wersy lecące na ekranie. Z głośników zasuwają niezłe bity, w tle jacyś goście tańczą breaka, DJ przekłada płyty – odpowiedni klimat jest, ale wydawało się to dość trudne. Nie żebym narzekał na swoje mad skillz, hehe.

Backyard Wrestling 2


Crash 'N' Burn

Pierwsza część Backyard Wrestling została przez Marcellusa zrównana z ziemią. Być może druga okaże się lepsza?

Backyard Wrestling II: There Goes The Neighborhood (PS2, Xbox) oprócz możliwości stworzenia własnego wrestlera i kilku nowych trybów znajdzie się gra przez internet, co mnie akurat ani ziębi, ani grzeje. Autorzy obiecują także wprowadzenie nowego systemu kolizji, a z tego, co pamiętam przede wszystkim na to najbardziej kur... złościł się Marceli. No i nie może zabraknąć Insane Clown Posse. Następna była ścigałka **Crash 'n Burn**, (PS2, Xbox) która ukradła podtytuł Burnoutowi. To całkiem niezłe wyścigi z doskonałym modelem zniszczeń, a główna różnica między nią, a Burnoutem polega na tym, że tutaj jeździ się w kółko, a śmieci po wypadkach leżą nawet i przez kilkadziesiąt okrążeń. Można więc wczesać się w jakiś wrak... Co trafia się nader często, bo strasznie trudno było wykręcić dobrego slide'a. Będzie też tryb online. Burnouta może nie zabije, ale zapowiada się dość fajnie – w każdym razie bardziej arcade'owo niż Juiced od Acclaim.

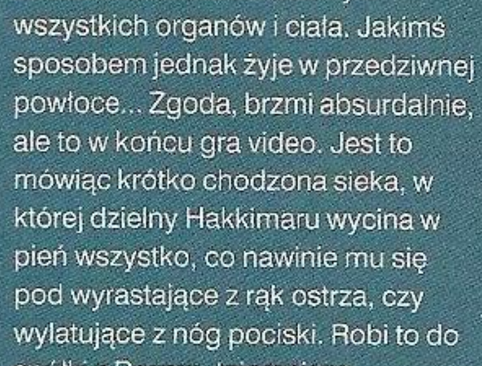
Ostatnią grą Eidosa, o której pisałem miesiąc temu, a wspomina o niej również Adrian w wywiadzie, jest rewelacyjny **Snowblind** (PS2, Xbox). Okazuje się, że początkowo miała to być zręcznościowa wersja Deus Ex'a – stąd wszelkie implanty i cyberpunkowe pomysły, które genialnie sprawdzają się w akcji. Cholera, ciągle nie ma żadnych screenów, ale jak tylko się pojawią – zaraz je drukniemy.

Sega

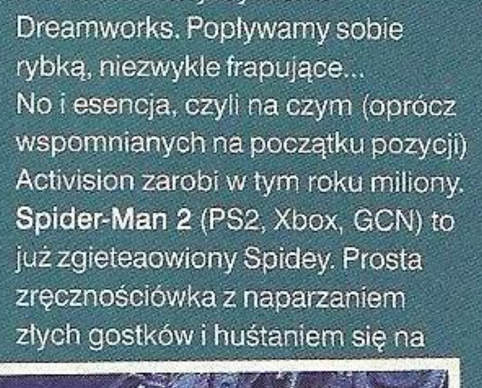
Miesiąc temu napisałem o trzech, świetnych propozycjach Segi na Xboxa – to **Otogi 2**, **Outrun 2** i **Spikeout**. Czas na resztę.

Blood Will Tell (PS2) to opowieść o samuraju, który jako noworodek został dosłownie obrobiony z wszystkich organów i ciała. Jakimś sposobem jednak żyje w przedziwnej powłoce... Zgoda, brzmi absurdalnie, ale to w końcu gra video. Jest to mówiąc krótko chodzona sieka, w której dzielny Hakkimaru wycina w pień wszystko, co nawinie mu się pod wyrastające z rąk ostrza, czy wylatujące z nóg pociski. Robi to do spółki z Dororo, tajemniczą dziewczynką. Oczywiście wszystko na podstawie japońskiego komiksu. Jest dużo przerywników filmowych, ponad 100 potworów i kilkanaście godzin sieki. Grało się całkiem przyjemnie, ale przy takim Devilu czy Nanobreakerze za piękne nie było.

Astro Boy (PS2) to kolejna gra oparta na mandze. Tym razem Sega sięgnęła aż do lat pięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Jeśli mam być szczery, to spędziłem z tą pozycją całe dziesięć sekund. Jestem otwarty na gry zręcznościowe, w których się



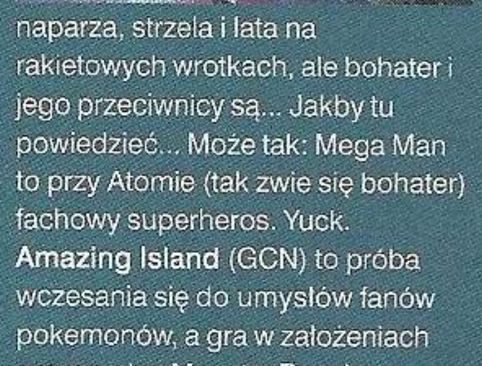
Amazing Island

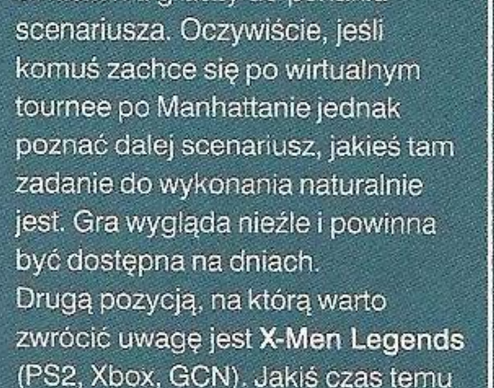

Altered Beast

naparza, strzela i lata na rakietowych wrotkach, ale bohater i jego przeciwnicy są... Jakby tu powiedzieć... Może tak: Mega Man to przy Atomie (tak zwie się bohater) fachowy superheros. Yuck.

Amazing Island (GCN) to próba wczesania się do umysłów fanów pokemonów, a gra w założeniach przypomina Monster Ranchera. Hoduje się potwory i wystawia przeciw innym do walki. Cukierkowa grafika i klimaty zdecydowanie dla najmłodszych...

...Podobnie jak **Virtua Quest** (GCN), które zgubiło gdzieś człon „Fighter". Bohaterem jest chłopiec o imieniu Sei walczący z jakimiś cyberterrorystami, a pomagają mu w tym dusze wielkich wojowników z VFa, których ciosów Sei może się nauczyć. Gra wyglądała jak chodzona bijatyka – wyskoczyło kilkunastu gostków i należało im


Virtua Quest


Astro Boy

pokazać miejsce w szeregu, a po chwili w jakiejś wirtualnej przestrzeni pojawił się Akira, z którym Sei walczył, by przejąć jego ciosy. Podsumuję krótko: rozczarowanie. W dalszym ciągu nie pokazano grywalnej wersji **Altered Beast** (PS2), remake'a bodaj najlepiej sprzedającej się gry Segi na konsole Megadrive, a przy tym konwersji z automatu. Przypomnę, że opowiada o wezwanym zza grobu przez czarownika mścicielu potrafiącym morfować się w przeróżne potwory i zwierzołaki. No i oczywiście naparzać ile wlezie. Można było pograć również w **Headhunter: Redemption** (PS2, Xbox), ale o tej grze już sporo pisaliśmy kilka miesięcy temu, kiedy sprawdzaliśmy betę – jest fajna. Było także **Sega Super Stars** (PS2), czyli mini-gierki na EyeToya z firmowymi bohaterami. Sega pracuje nad rozszerzeniem serii ESPN w postaci kolejnych edycji koszykówki, hokeja i futbolu amerykańskiego (na PS2 i Xboxa). A biedny Banan dał się złapać jakiemuś napalonemu producentowi, który przez dwadzieścia minut opowiadał mu o nowym, rewelacyjnym managerze hokeja na Peceta.

Blood Will Tell

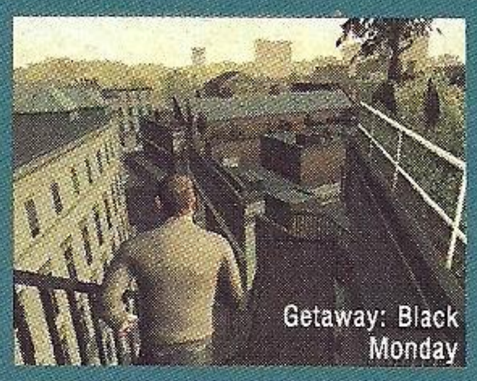
Sony

Jak zwykle Sony zebrało na swoim stanowisku nie tylko własne gry, ale także i najciekawsze pozycje innych wydawców. Zostawmy jednak Namco i inne firmy, a skupmy się na tym, co zaprezentowały wewnętrzne studia giganta. Część gier omówiliśmy w poprzednim miesiącu – fenomenalne **God of War**, ciekawe **Rise of the Kasai**, a nowe shoty z prezentowanego na E3 trzypoziomowego dema **Killzone** mogliście obejrzeć nieco wcześniej, podobnie jak przeczytać wrażenia z testowania **Ratcheta** trzeciego i **DJ: Decks & FX**.

ATV Offroad Fury 3 to kontynuacja wyścigów quadów. Autorzy obiecują „więcej, lepiej, szybciej, mocniej" – czyli standardowo. Będzie też możliwość zabawy przez internet oraz możliwość ściągania na twardy dysk nowych tras i dodatków. W ogóle seria staje się już potwornie rozbudowana – pojawi się garaż, możliwość tuningowania quadów i kupowania do nich części, multum trybów

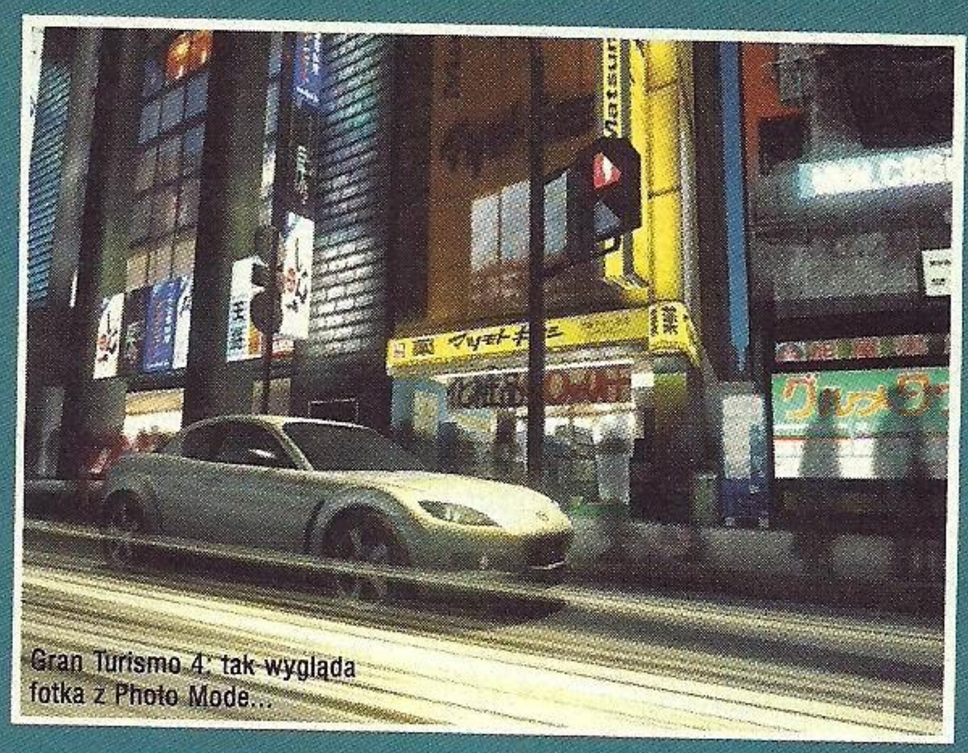
EyeToy: Chat

multiplayerowych i tak dalej. Widać musi być popularna za oceanem. Zaprezentowano dwie nowe pozycje wykorzystujące EyeToya. **EyeToy: Chat** to nic innego, jak po prostu program służący do komunikacji przez internet. Wystarczy, że dwie osoby mają PS2 podłączone do Sieci i kamerki stojące na telewizorze, a mogą bez problemu utworzyć videokonferencję. Można także rozmawiać niczym przez telefon (do 16 osób jednocześnie), wreszcie przesyłać krótkie video-wiadomości i maile tekstowe wstukiwane na razie przy pomocy joypada. A także zagrać w szachy czy warcaby. Na pytanie: w jaki sposób Sony zabezpieczy się przez osobami pragnącymi, na przykład, zaprezentować światu swoje genitalia zamiast twarzy przedstawiciele firmy stwierdzili, że po pierwsze używanie Chata będzie wymagało rejestracji, a po drugie, są w stanie zbanować każdą konsolę podłączoną do sieci – podobnie jak Microsoft z Live. Ciekawe.

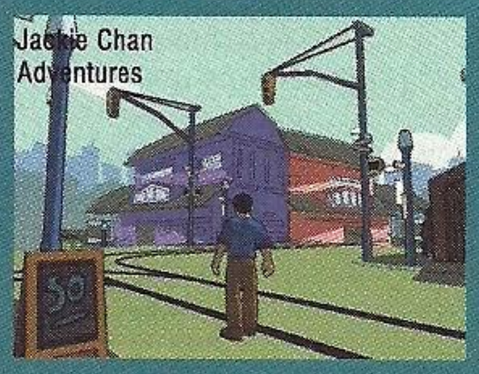

Getaway: Black Monday

EyeToy: Antigrav to już gra tworzona przez Harmonix – mistrzów od Frequency, Amplitude i Karaoke Revolution. Na na ekranie kolo deskolotce zasuwa po rurach, a zadaniem stojącego przez telewizorem gracza jest odpowiednie balansowanie... ciałem. Wyglądało to tak, że grający rozkładał ręce i zachowywał się tak, jakby balansował na jakiejś krawędzi. Dodatkowo kucał oraz podskakiwał. Zabawa sprawiała wrażenie wolnej, ale może to wina tego, że podchodzący do gry ludzie widzieli ją pierwszy raz w życiu.

Gran Turismo 4... Na pewno po spotkaniu z Prologue macie już wyrobione własne zdanie na temat tego molocha. Czy 500 samochodów zastąpi brak zniszczeń i wypadków? Nie ma innego wyjścia. **GT4** będzie piękne, potwornie rozbudowane i satysfakcjonujące. Pojawi się także rewelacyjny dodatek w postaci trybu Photo Mode, pozwalającego na robienie zdjęć samochodom na trasach. Po ustawieniu samochodu gracz przechodzi do specjalnego menu, w którym bawi się filtrami aparatu, a następnie strzela fotkę, która renderowana jest przez konsolę w rozdzielczości aż 1280x960. Fotkę można zapisać na karcie pamięci, albo... wydrukować podłączając drukarkę do portu USB konsoli. Zabawna sprawa i z pewnością znajdzie się wiele osób drukujących plakaciki ze swoimi ulubionymi samochodami, ale czy Polyphony nie powinno się skupić na dopracowaniu kodu sieciowego i innych rzeczach, które ciągle opóźniają termin premiery? Nieoficjalna informacja mówi, że prawdopodobnie nie zobaczymy **GT4** w Europie przed lutym 2005 roku.


Gran Turismo 4: tak wygląda fotka z Photo Mode...

Hot Shots Golf Fore. Nie śmiejcie się, ta seria znalazła ponad 7.5 miliona nabywców – jak się okazuje golf jest bardzo popularną zabawą. W nowych hotshotsach będzie przede wszystkim tryb online z rozbudowanym lobby dla wszystkich fanatyków golfa.


Jackie Chan Adventures

Jackie Chan Adventures – na PS one była już zręcznościówka z Jacky'm, zresztą całkiem zabawna. Gra oparta jest o animowany serial i ma strasznie ciekawą grafikę – jakby rysowaną ręcznie, z rozjeżdżającymi się konturami. To standardowy platformerek pomiksowany z bijatyką, a dodatkowo będą gry na EyeToya.

ATV Off-Road Fury 3

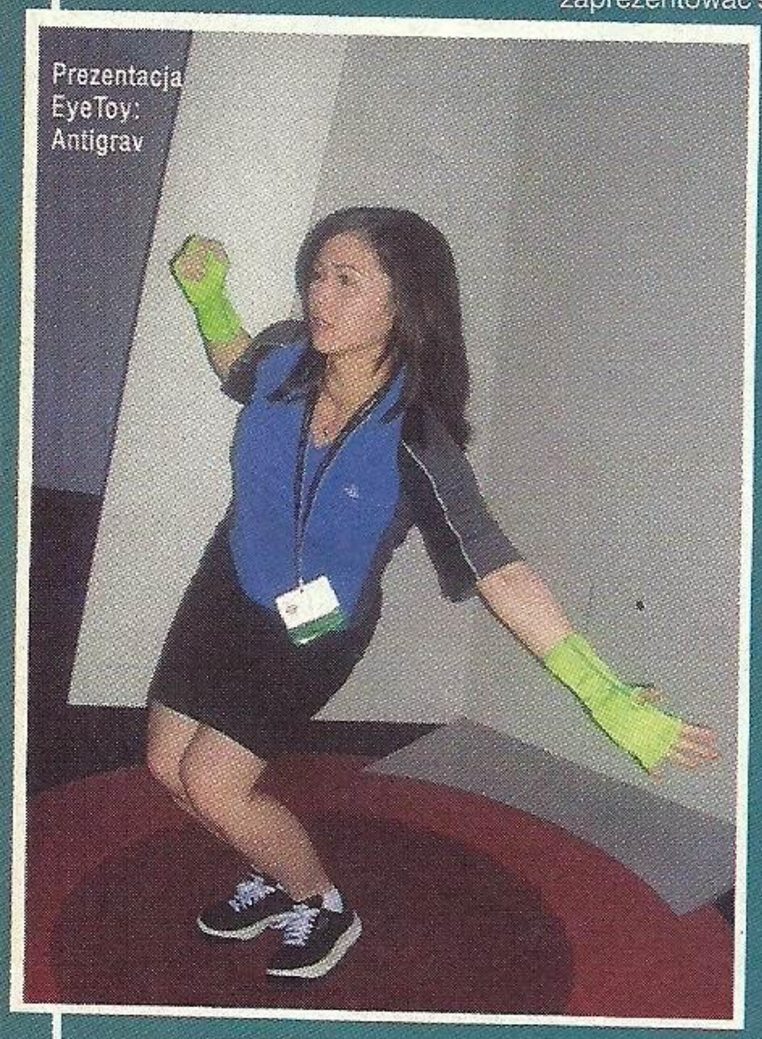
The Getaway: Black Monday to gra-zagadka. Raz wyglądała prześlicznie, innym razem miasto wydawało się paskudne. Na pewno nie działał dobrze system kamer – przy próbie lokowania się na celu kamerzysta zachowywał się jak pijany zając. Sporo problemów sprawiała także mgła, którą pokryty był Londyn. Widać, że prezentowano dość wczesną betę, ale wiadomo już kilka rzeczy. Jest trzech bohaterów: znany nam z okładki numeru gwiazdkowego Eddie oraz Mitch i Sam. Policyjny pościg trwa przez 22 misje, czy raczej segmenty, z których składać

Lemony...

się będzie opowieść. Jest walka wręcz (kolo naparzał kijem ściskanym w łapie), więcej pojazdów i jeździ się całkiem fajnie, ale... Niebawem załatwimy bardziej dopracowaną betę i przyjrzymy jej się dokładniej. Wersja z E3 po prostu nie była jakaś super.

Na końcu zaś wypada wyliczyć propozycje 989 Sports: **This is Football 2005**, **NHL FaceOff 2005**, **MLB 2005**. **Jak III** wyglądał... jak Jak II. Fanom się spodoba, a osoby, które wcześniej się nie przekonały raczej nie będą zachwycone.

Aha, można było także sprawdzić **WRC 2004**, ale przez krótką chwilę ciężko wychwycić różnice i nowości – najważniejszą dla Sony jest niewątpliwie tryb Online. No i to tyle od Sony.

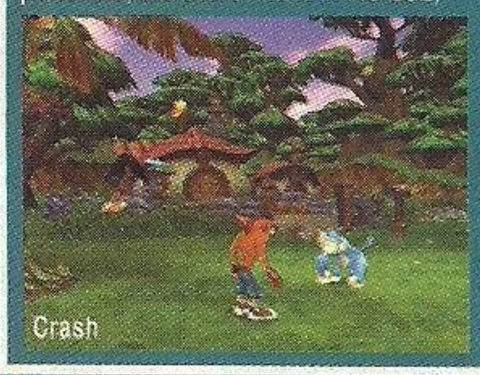

Prezentacja EyeToy: Antigrav

Vivendi

Starcraft: Ghost (PS2, Xbox, GCN) zapowiada się fajnie, oprócz tego, że działał na razie w dziesięciu klatkach. No ale nie tylko tą pozycją poczęstuje nas Vivendi w tym roku. Firma została europejskim wydawcą **Advent Rising** (Xbox), epopei SF, której scenariusz napisał Orson Scott Card – autor między innymi *Gry Endera*. To przygodówka z możliwością gry zarówno w tpp, jak i fpp, ale ze względu na bogaty wachlarz ruchów bohatera raczej zalecane jest tpp. Krótkie demo pozwalało na uczestniczenie w strzelaninie. Graficznie jest naprawdę prześlicznie – świetne wnętrza, doskonale animowane postacie, ale sterowanie... No cóż,

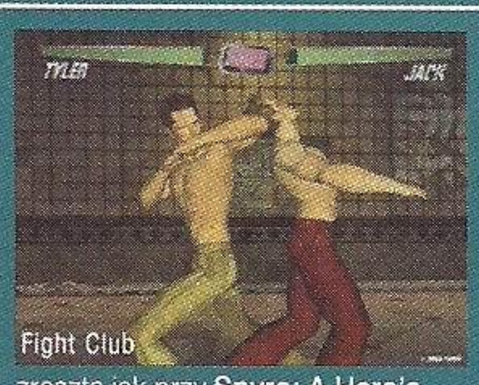
Advent Rising

pozostawia wiele do życzenie. Podobnie kamera. Mam nadzieję, że autorzy nie zostawią tego elementu tak, jak jest, a popracują nad doszlifowaniem. Będzie latanie pojazdami, soundtrack nagrany przez orkiestrę i wszystko to, co powinno znaleźć się w grze aspirującej do epickiej opowieści.


Crash

Spyro

Crash Badicoot: Unlimited (PS2, Xbox) wygląda niesłychanie zabawnie. Po raz pierwszy zadnie rudego polega na pomaganiu doktorowi Cortexowi, a nie na przeszkadzaniu mu w niecnych planach. Już w pierwszym poziomie broniłem doktorka przed wciągającymi go jakimiś wirami... Ale chyba czas Crasha przeminął; praktycznie nikt nie zatrzymywał się przy tej pozycji na dłużej. Podobnie


Fight Club

zresztą jak przy **Spyro: A Hero's Tail** (PS2, Xbox., GCN). Oczywiście gra wygląda ładnie i kolorowo, a sterowanie smokiem to czysta przyjemność, ale gracze chyba wolą dziś mniej przesłodzonych bohaterów. Najlepiej z kijem baseballowym w łapie.

Fight Club (PS2, Xbox) pozytywnie mnie zaskoczył. Zapowiadało się na niezłą szmirę i próbę zarobienia kasy na licencji kultowego filmu – tymczasem okazuje się, że coś z tego może jednak być. W demie można było potłuc się Tylerem i Jackiem, którzy zadawali sobie jakieś potwornie ilości obrażeń – wszędzie lała się krew, a kolesie łamali sobie ręce i nogi (fajny efekt prześwietlenia). Rozłożenie przycisków przypomina nieco Tekkena, choć oczywiście nie ma mowy o jakimś poważnym systemie walki – to raczej rozrywkowa, choć niezwykle krwawa bitka. No i będzie tryb online, z rozwijaniem postaci.

Firmę Quantic Dream przedstawialiśmy bliżej kilka miesięcy temu, poświęcając nieco miejsca francuskim developerom. Firma ma najnowocześniejsze studio do motion capture w Europie, z którego korzysta wielu developerów, a od trzech lat pracuje nad grą zatytułowaną **Fahrenheit** (PS2). To przygodówka przypominająca nieco interaktywny film. Oczywiście thriller. Historia jest taka: w Nowym Jorku przypadkowi ludzie zaczynają zabijać, odprawiając przy tym podobny rytuał. Gracz wciela się w Lukasa

Larry

Microsoft

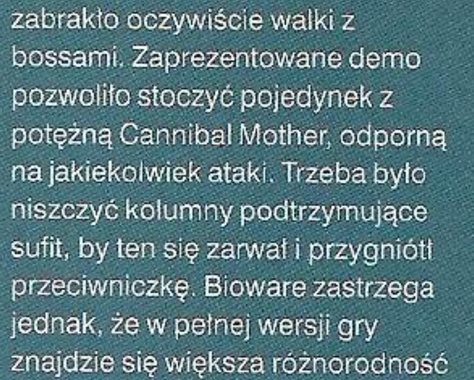
W poprzednim numerze zaprezentowaliśmy **Forza Motorsport**, **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**, **Kameo**, **Fable** i **Conker: Live & Uncut**. Nadmieniliśmy też, że drugi projekt Lionhead – **BC** nie był podany w grywalnej formie. **Halo 2** prezentowane jedynie na zamkniętych pokazach gościliśmy już w newsach. Co zatem zostało? Cztery gry.

Jade Empire... Coś pięknego. Bioware obdarło KOTOR ze starwarsowej otoczki, dołożyło widowiskowy system walki i przyprawiło to wszystko domieszką chińskich legend. Tym razem pojedynki odbywają się w czasie rzeczywistym. Bohater może atakować, unikać ciosów, blokować, a także przejść w tzw. Focus Mode, użyć mocy Chi i zamienić się w demona. Przyjdzie nauczyć się ponad trzydziestu stylów walki, a przełączanie między nimi odbywa się w locie. Sterowanie zostało świetnie rozwiązane i nie ma najmniejszych problemów by przejść z combosem z jednego stylu do innego. Wszystko odbywa się płynnie i bezboleśnie. Focus Mode to taki Bullet Time, czas zwalnia i można wykonać serię świetnie wyglądających, zabójczych ciosów. Chi jest odpowiednikiem magii i atak przy jej użyciu potrafi mocno poturbować przeciwnika. Aby przedłużyć działanie Focusa i Chi trzeba zbierać energię pozostawioną przez pokonanych. Najciekawsza jest jednak zamiana w demona. Możliwe, że w ostatecznej wersji będzie można dokonać ponad tuzina transformacji. Oczywiście w takiej formie zadaje się znacznie większe obrażenia niż normalnie.

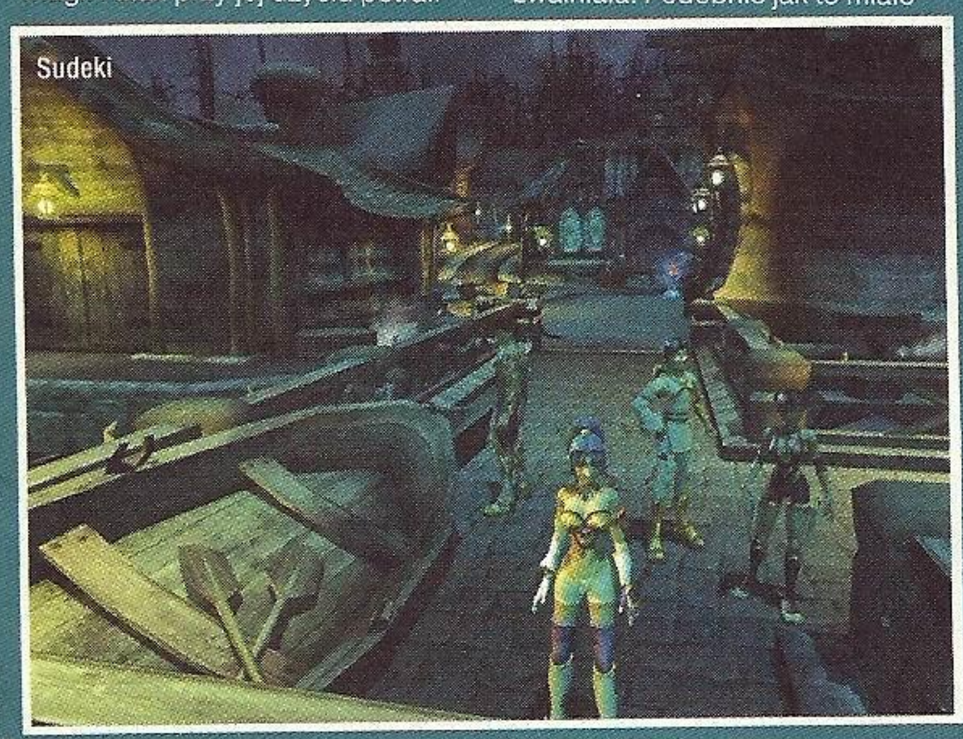
Gra jest brutalna i leje się pełno krwi. Można przeciąć wroga w pół za pomocą miecza, a na przykład Legendary Fist, jedna z mocy Chi, zwyczajnie rozrywa ofiarę. Walki wyglądają bardzo realistycznie dzięki sesjom motion-capture, zaś kamera na szczęście nie ma tendencji do gubienia się. Za to animacja w tej wersji wyraźnie zwalniała. Podobnie jak to miało miejsce w KOTOR, gra oferuje ogromną swobodę, jeśli chodzi o konwersacje. Zależnie od wyboru uzyskać można nowe moce Chi, otwierają się zadania poboczne itp. Bardzo dobrze prezentował się dubbing, podobać się mogły przyjemne przerywniki filmowe. Nie zabrakło oczywiście walki z bossami. Zaprezentowane demo pozwoliło stoczyć pojedynek z potężną Cannibal Mother, odporną na jakiekolwiek ataki. Trzeba było niszczyć kolumny podtrzymujące sufit, by ten się zarwał i przygniótł przeciwniczkę. Bioware zastrzega jednak, że w pełnej wersji gry znajdzie się większa różnorodność sposobów pokonywania bossów i rozwiązywania zagadek. **Jade Empire** wyglądało przepięknie, a obok stanowisk z grą kręcili się goście w koszulkach Bioware chętnie udzielając odpowiedzi na wszelkie pytania.

Jade Empire

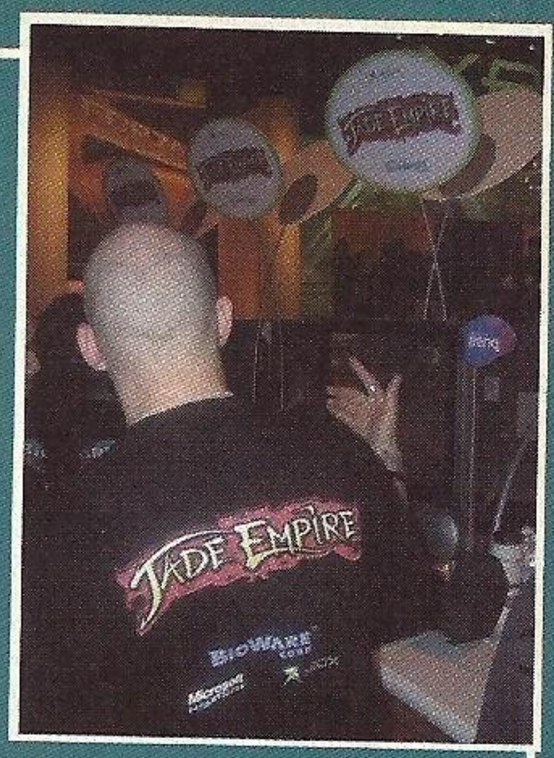
Mech Assault 2: Lone Wolf. Pierwsza część to świetna strzelanina i jak się okazuje jedna z najpopularniejszych gier na Live! Najważniejszą zmianą jest to, że gracz nie jest już przykuty do swojego mecha, a może pilotować praktycznie wszystkie pojazdy dostępne na polu walki. Można wskoczyć do czołgu, czy jakiegoś szybującego nad ziemią statku i dalej pruć z licznych giwer... Oczywiście jest tylko jeden problem: w misjach dla samotnego gracza praktycznie nie ma sensu tego robić. Co mech, to mech. Natomiast to z pewnością fajny dodatek do multiplayera. Grafika wygląda lepiej, niż w pierwszej części – to będzie śliczna, efektowna pozycja.


Mech Assault 2

Sudeki to tworzony chyba od początku świata projekt Anglików z Climax Studios. Dla Microsoftu to ważny projekt; ma to być dobry erpeg na Xboxa, który takich gier po prostu potrzebuje. No i trzeba przyznać, że wygląda prześlicznie. Bogate w szczegóły miejscówki, świetne tekstury i znakomicie zaprojektowane postacie cieszą oko. Podobno w ekipie pracuje trzech grafików, którzy odeszli ze Square – to spory plus dla ekipy Climax.


Sudeki

Sudeki to action-rpg, czyli walka prowadzona jest w czasie rzeczywistym – po prostu podbiega się do typa i dusi przyciski, a aktualnie kierowana postać z drużyny (można przełączać się między nimi w locie) klepie go kijem, mieczem czy co tam ma w łapie. System walki jest dobry, prosty i intuicyjny, pozwala także na łączenie ciosów w comba. Są czary, rozwijanie postaci, przedmioty, interakcja z postaciami, puzzle... Bardzo to ładne, przyjemne i z chęcią bym popieścił w swoim Xboksie, gdyby nie dławiąca się animacja. Optymalizować!!



Unreal Championship: LC

Unreal Championship: The Liandri Conflict to spory skok jakościowy pod względem grafiki od czasów pierwszej części. To także praktycznie zupełnie inna gra. Widok tpp umożliwia walkę na krótki dystans przy pomocy broni białej, ale można także i postrzelać. Jest mnóstwo broni, sporo postaci i to jedna z niewielu gier, w których animacja naprawdę śmigała nawet we wczesnej fazie prac. Z tym, że ta gra zmierza bardziej w stronę radosnej rozwałki, w klimat Powerstone, niż technicznego shootera dla zawodowców. Ale widać Microsoft chce mieć więcej gier dla Live! dla niedzielnych graczy.

Microsoft zaprezentował także **Chat Kit**, czyli mniej więcej to samo, co EyeToy: Chat. Już niedługo będzie można kupić specjalny zestaw, w skład którego wejdzie kamerka i headaset do prowadzenia konferencji i wysyłania wiadomości przez internet. Czy kamerka będzie wykorzystywana w przyszłych grach? Kiedy się pojawi? Ile będzie kosztować? Tego niestety jeszcze nie wiemy.

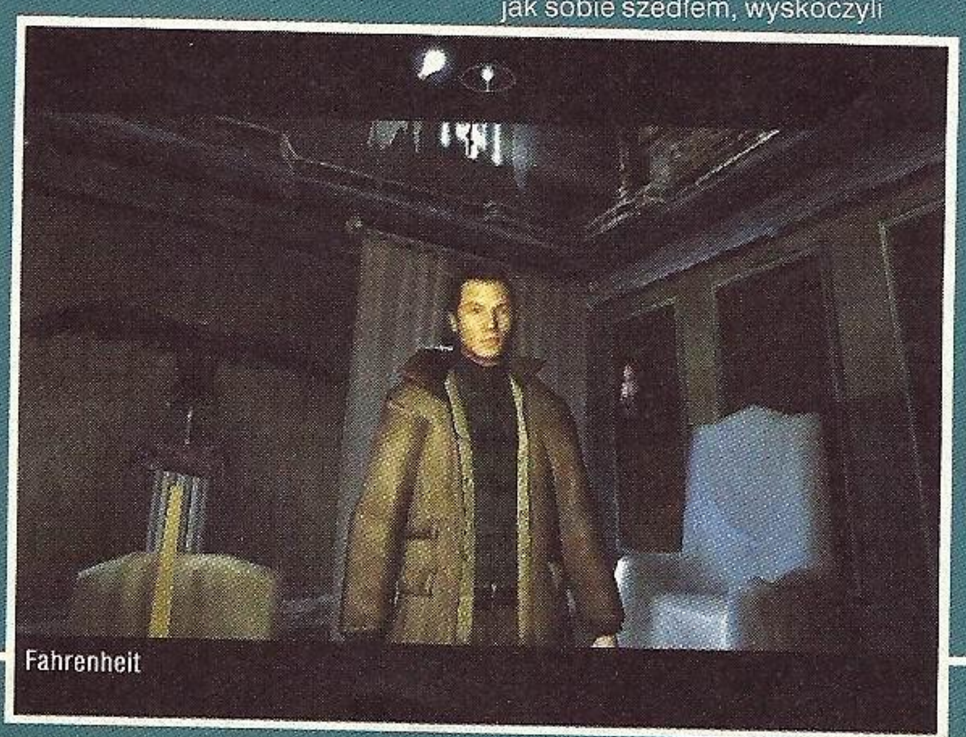
Chat Kit

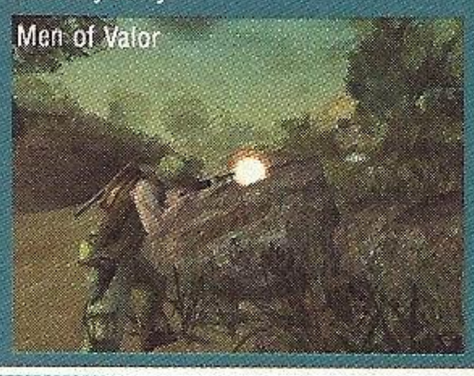
Kane'a, który właśnie przed chwilą zamordował mężczyznę w toalecie restauracji. Lukasa prześladują dziwne wizje... Piękna grafika, nowatorskie rozwiązania – to z pewnością będzie ciekawa gra.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (PS2, Xbox) to z kolei przygodówka z siostrzeńcem jednego z najbardziej popularnych bohaterów wczesnych gier na PC. Zdeformowany przez autorów młodzieniec przemierza pokoje i toczy zabawne dialogi z napotkanymi pannami, a celem jego jest, jakby to ujął Butt-head, „skornąć". Na pierwszy rzut oka zapowiada się zabawnie.

Men of Valor: The Vietnam War (Xbox) na pierwszy rzut oka wygląda jak kolejny, niewiele wnoszący shooter fpp. Misja, którą zaprezentował mi uśmiechnięty brodacz rozgrywała się w dżungli, którą patrolowałem razem z kumplami z plutonu. Oni sobie szli, jak sobie szedłem, wyskoczyli żołnierze Wietnamu i zaczęła się strzelanina. Gra stawia raczej na realizm, ale z takim AI zarówno nieprzyjaciół, jak i kolegów z ekipy nie ma czego szukać. No i grafika wyglądała biednie. Może coś się zmieni przez te kilka miesięcy...

O **Predator: Concrete Jungle** (PS2, Xbox) szerzej piszemy w newsach – ja tylko dodam, że może nie będzie to jakiś oszałamiający hit, ale fajnie tym kolesiem przywdziać optyczny kamuflaż i zmasakrować jakiegoś niewinnego typa. Rozczarowało mnie za to **Red Ninja: End of Honor** (PS2), które wygląda jak pierwsza generacja gier na PS2. Grze z pewnością pomoże spora brutalność, ale ja nie jestem zachwycony.


Fahrenheit


Men of Valor

Tecmo

Trzy gry na Xboxa. Świetny horror **Project Zero 2** aka **Fatal Frame 2** (gra gościła już na PS2), mechshooter **GunGriffon**, którego najbardziej reklamowaną opcją była możliwość gry przez Live! oraz nie pokazywane w grywalnej formie **Dead Or Alive Ultimate**, czyli oryginalne DOA oraz remake DOA2 na poziomie grafiki z DOA3, a do tego z możliwością gry przez Live!

THQ

Uhmmmph. Oprócz recenzowanego w numerze Full Spectrum Warrior i zapowiadanego w newsach naprawdę zabawnego **Destroy All Humans** (PS2, Xbox), a także omawianego miesiąc temu The Punisher firma zaprezentowała masę licencjonowanych gierek na podstawie kreskówek z Cartoon Network i Nicktoons, a także sequel Tak and the Power of Juju w postaci **Tak 2: Staff of Dreams** (całkiem przyjemna, kolorowa platformóweczka), oraz dwie licencjonowane plafromówki 3D na podstawie nadchodzących filmów: **The Incredibles** (to po *Gdzie jest Nemo* kolejna produkcja Pixar Studios) oraz **Polar Express** (a to będzie komedia familijna z Tomem Hanksem).

Koei

Schowane z tyłu Koei pokazywało konwersję **Dynasty Warriors 4** na Xboxa, a także rozwinięcie serii w postaci **Dynasty Warriors 4: Empires** (PS2), gdzie dorzucono elementy strategii turowej. Masa nowych opcji - edycja postaci, versus na split-screenie, zarządanie surowcami i podbitymi księstwami... prawdziwy orgazmatron dla fanów serii i brodatych generałów.

Bethesda

Czy posiadacze Xboxa ucieszą się z **IHRA Drag Racing 2005**, czyli z wyścigu przedziwnych samochodów "byle do przodu"? O **Call of Cthulhu** pisaliśmy miesiąc temu, a więcej nie ma...

Nintendo

Jakby nie było, o większości gier Ninny napisaliśmy już miesiąc temu. **Metroid Prime 2**, **Geist**, **Paper Mario**, **Advance Wars** i **Zelda** rozwalone, a co zostało? **Pikimin 2**... Kapitan Olimar powraca na planetę Pikminów w celach zarobkowych, a dokładniej mówiąc szukać rozsianych po całym globie skarbów. Wygląda sympatycznie, jest dłuższy i ma multiplayer dla dwóch osób na podzielonym ekranie.

Kilka lat po wydarzeniach na Dinosaur Planet, Lylat Central Command wykrywa nowe zagrożenie w galaktyce. Do obrony powołana zostaje najwspanialsza w historii serii ekipa Star Fox Armada, w skład której wchodzą Fox McCloud, Slippy Toad, Peppy Hare oraz Falco Lombardi. Gracze prócz biegania i strzelania wybraną postacią zasiadają za sterami kosmicznego statku zwanego Arwing lub też opancerzonego pojazdu Landmaster Tank. Czyli: **StarFox 2**, które rok temu prezentowano tylko w formie

multiplayerowego shootera. W tym roku pokazano także dwie misje dla samotnego gracza. Nic się nie zmieniło – to będzie strzelanina, a nie przygodówka. I choć wygląda porządnie, to jakoś nie jestem przekonany. Ot, shooterek.

Mario Tennis prezentuje się naprawdę ładnie. Każda z postaci ma swoje specjalne ataki. Przykładem może być Mario, który uderza piłkę mocniej za pomocą młotka. Gra wygląda jakby śmigała na silniku Super Mario Sunshine. Postacie są jakby wyjęte żywcem z tamtej pozycji, a przynajmniej tyle dało się wywnioskować z puszczanego przez Nintendo filmu.

Donkey Kong: Jungle Beat to temat na dłuższy akapit. Zapnijcie pasy... Już? Dobra. Po miłej odskoczni od platformowego charakteru serii, jaką jest Donkey Konga, DeeKay wraca do korzeni. Nie oznacza to jednak rozwodu z Bongo Controllerem, bo to właśnie za jego pomocą steruje się leciwym małpiszonem. Może wydaje się to dziwne i nie brzmi jak pomysł na megahit, ale prawda jest taka, że gra stała się jednym z najbardziej obleganych tytułów tegorocznego E3.

Pomysł jest prosty. Donkey porusza się w lewo, gdy uderzymy lewy bębenek, analogicznie by iść w drugą stronę trzeba chlasnąć prawy. Zależnie od prędkości uderzenia małpa biegnie szybciej bądź wolniej. Za skok odpowiada jednoczesne przyłożenie w oba bębny, a klaśnięcie w dłonie sprawi, że małpa zada cios. Łączenie ruchów w niekończące się kombinacje jest kluczem do sukcesu w **Jungle Beat**. Brzmi banalnie i takie jest w rzeczywistości. Ciekawym pomysłem jest to, że stojąca za graczem osoba może klaskać zmuszając DeeKay'a do zadawania ciosów, co stanowi innowacyjne podejście do zabawy we dwie osoby. Przemierzając kolejne poziomy Donkey skacze przez beczki czy murki, huśta się na gałęziach, zbiera banany, pojedynkuje się z napotkanymi przeciwnikami, a także jeździ na dzikich zwierzętach lub w różnych pojazdach. Często, jak na przykład przy walce z bossami, sterowanie zmienia się. Wygląda to podobnie do tego, co oferują gry muzyczne – w odpowiednim momencie trzeba wykonać ruch (klapnięcie w bębenek czy klaśnięcie) by uniknąć ciosu oponenta czy też wyprowadzić swój. Na E3 zaprezentowany został poziom, w którym DeeKay ucieka na grzbiecie jakiejś dzikiej bestii po zaśnieżonym stoku. Najpierw przed goniącą go lawiną, a później przed przebrzydłym potworem. Sprowadza się to do konieczności jak najszybszego uderzania w bębny. Na końcu poziomu umieszczona została mini gra polegająca na odbyciu jak najdłuższego lotu po wyskoku z lodowej rampy. Nieskomplikowana, a miodna. No ale by bawić się tą pozycją, potrzebny będzie bęben od **Donkey Konga**, które też oczywiście prezentowano.

Custom Robo to wariacja Ninny na temat walk robotów wymieszana z pokemonami – gracz buduje mecha i wystawia go do walk na arenach. Gra już ukazała się w USA i dostaje, niestety, przeciętne noty.

Odama to... przedziwny pinball. Stołem dla szalejącej bili jest pole walki dwóch armii. Zadaniem gracza jest odpowiednie manipulowanie kulą w taki sposób, by rozwalić oddziały przeciwnika, a nie swoje. Film był dość ciekawy.

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures to lekko podkręcona dwuwymiarowa Zelda z GBA przeniesiona na dużą konsolę. Jest naprawdę zabawna, szczególnie, gdy zbierze się dwóch lub więcej graczy – ale jak się okazuje można grać też w pojedynkę. Czterej linkowie formują wtedy szereg bądź czworobok. Grafika, dźwięk i system gry są oldschoolowe na maksa, ale może komuś się spodoba. Premiera w Europie już wkrótce.

Atlus

Kolejny bastion japońskich erpegów o absurdalnych tytułach. **Digital Devil Saga: Avatar Tuner** (PS2) i **Shin Megami Tensei: Nocturne** (PS2) to dwa, na pierwszy rzut oka klasyczne, porządne i ładnie wyglądające pozycje. Utrzymany w klimatach fantasy Devil jest autorstwa ekipy odpowiedzialnej za wieloczęściową sagę Persona, natomiast akcja Nocturne przeniesie nas do Neo-Tokyo, będzie zatem cyberpunkowo. Ostatnia pozycja to **Pro Fishing Chellenge** (Xbox).

Bandai

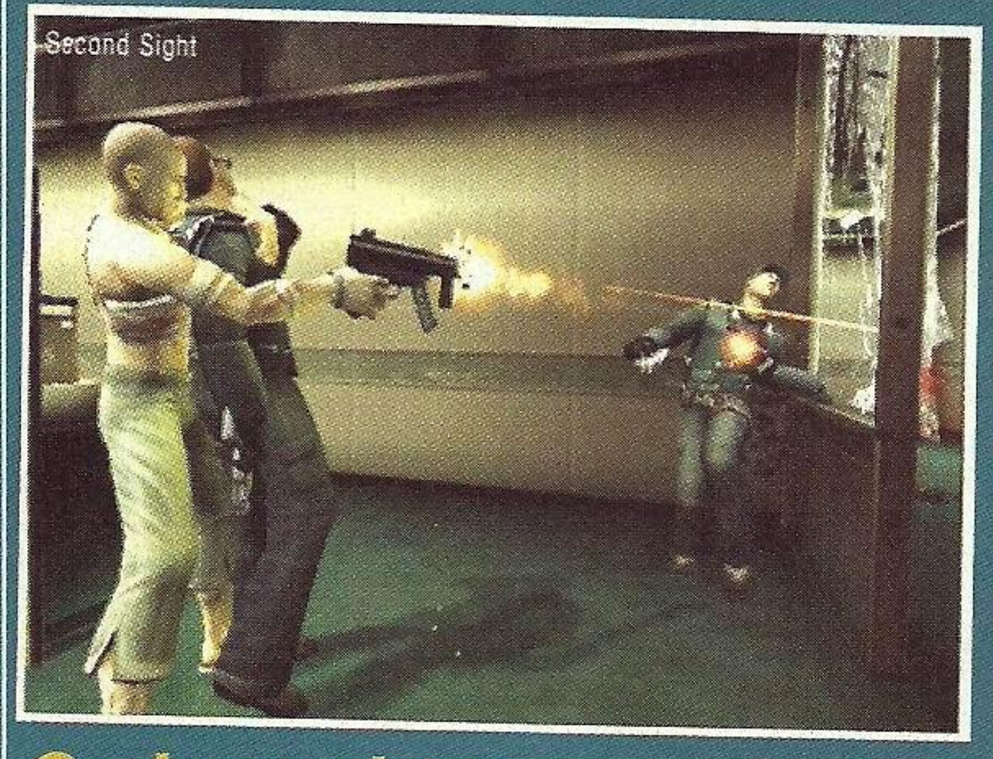
Bandai jak zwykle oferuje coś dla fanów japońszczyzny, naturalnie na podstawie znanych mang czy Anime. **Cowboy Bebop** (PS2) to chodzona bijatyka, **Digimon Rumble Arena** (GCN, Xbox) to hodowla potworków i wystawianie ich do walki, **Digimon World 4** (PS2, Xbox, GCN) to kolejna część erpega w tym superanckim świecie, **Galactic Wrestling** (PS2) jest wariacją Bandai na temat zapasów umięśnionych pań i panów, z kolei w **Gundam Battle Assault 3** (PS2) możemy liczyć na walki robotów... zzz...

Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask (PS2) to jeszcze jeden zręcznościowy erpeg, tym razem z małą dziewczynką w roli siepacza. Jest jeszcze przedziwna gra **Ribbit King** (PS2, GCN), przy której postacie z Animal Forest czy wspominanego niedawno Astro Boya wyglądają normalnie oraz cellshadowana naparzanka **SD Gundam Force** (PS2).

Ufff,... Na osłodę ciężkiego losu recenzenta tych pozycji dodam jeszcze **Ghost In The Shell: Stand Alone Complex** (PS2), który podobnie jak wszystkie wymienione gry nie wygląda za dobrze, ale za to jest fajny.

Empire

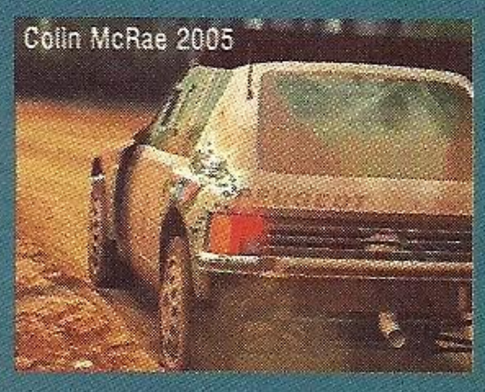
Empire pokazało **Starsky & Hutch 2** (PS2, Xbox) czyli szalonego pościgu ciąg dalszy – jedynka była fajna, dwójka też zapowiada się zabawowo. **Ghostmastera** (PS2, Xbox) znacie z newsów – całkiem przyjemna gra. No i wyścig **FlatOut**... (PS2, Xbox) na razie pokazywany tylko na PC zrobił świetne wrażenie – wypadki i deformacje samochodu i terenu powodują, że szczęka odbija się od ziemi. Mam jednak obawy, czy niedoświadczeni programiści z Bugbear Interactive będą w stanie przeprowadzić udaną konwersję tej ślicznej zabaweczki na konsole. Trzymam kciuki w każdym razie.



Codemasters

Colin McRae Rally 2005 (PS2, Xbox) to oczywiście szlagierowy tytuł Codies na nadchodzącą końcówkę roku. Szkoda tylko, że Szkot obecnie nie jeździ w rajdach... Ale tytuł i tak zakorzenił się w świadomości graczy, więc spoko. Silnik graficzny został poddany przebudowie, dzięki czemu jeszcze ładniej widać jak fury psują się pod wpływem zderzeń. No i autorzy szykują potężny tryb kariery, z ponad trzystoma odcinkami specjalnymi dla samotnego gracza. Nie może obejść się bez trybu online, w którym zmierzy się aż ośmiu kierowców jednocześnie. A poza tym gra wygląda tak, jak Colin 04.

Na **IndyCar Series 2005** (PS2, Xbox) nie zawiesiłem oka na dłużej, przepraszam. Od **Club Football 2005** (PS2, Xbox) uciekłem też raczej szybko – panie Drozda, idź pan... z takim żartem. Konwersji **Operation Flashpoint** (Xbox) z peceta nie dane mi było zobaczyć, a zapowiada się ciekawie - będzie to symulator pola walki, w którym gracz wykorzysta nie tylko siłę ściskanego w dłoniach gnata, ale także i wszelkie pojazdy mechaniczne. Cóż, poczekamy jeszcze. Z kolei bardzo ciekawie i

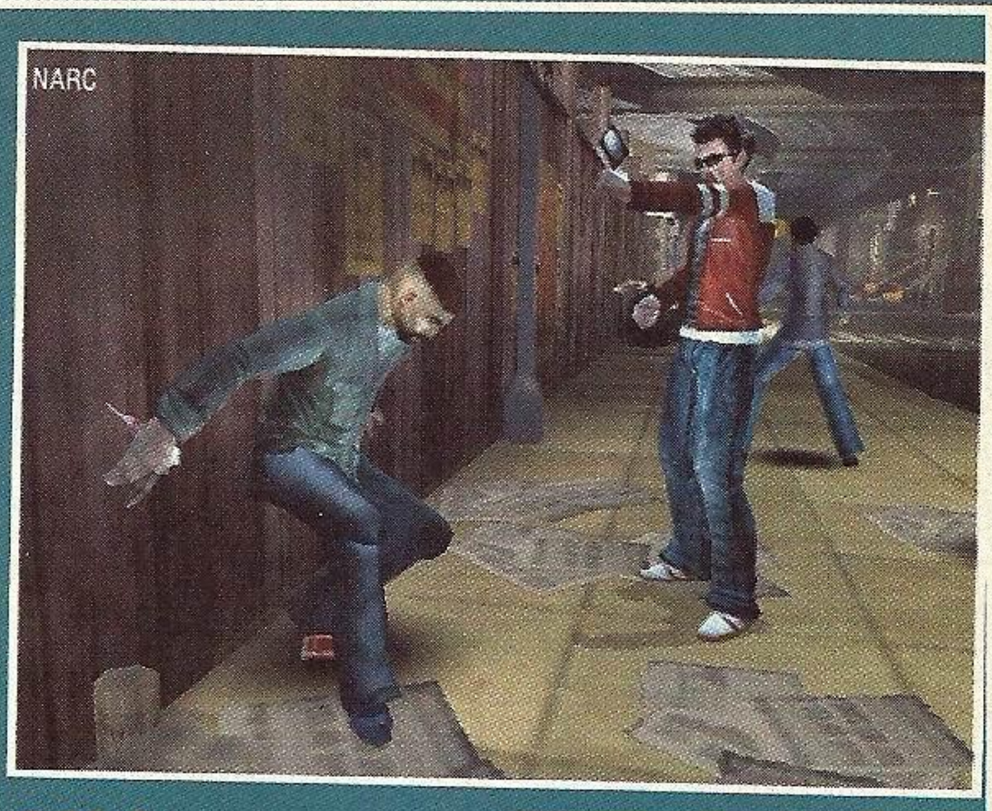


atrakcyjnie pod względem wizualnym zapowiada się drugi projekt Free Radicals, autorów TimeSplitters o nazwie **Second Sight** (PS2, Xbox, GCN) – to thriller, w którym podobnie jak w Psi-Ops wykorzystane są siły psioniczne. Bohater budzi się w jakimś szpitalu, ma na sobie pełno bandaży, by po chwili jakimś cudem otworzyć sobie drzwi wciskając znajdujący się z drugiej strony przełącznik przy pomocy swojego umysłu. Gra jest przygodówką tpp, z możliwością przełączenia widoku na obraz z zablokowanej, umieszczonej wysoko kamery – jak w starych Residentach. Betka już do nas leci.

Ubisoft

Gry Ubi są śliczne i dopracowane. Szkoda, że nic nie wiadomo o nowych projektach Michaela Ancela – mam nadzieję, że ten zdolny designer nie zalamał się słabą sprzedażą Beyond The Good & Evil i coś pichci w swoim studiu... **Brothers in Arms** (PS2, Xbox) prezentuje się prześlicznie, a z pewnością lepiej niż choćby Men of Valor. Przypomnę, że to po prostu Kompania Braci na małym ekranie – gracz zostaje zrzucony jako spadochroniarz podczas D-Day i razem z oddziałem musi przebić się przez zaciekle bronione fortyfikacje Niemców. Xboxowa wersja już hula, PS2 jest dopiero w planach. Przypomina to nieco Full Spectrum Warrior z tą różnicą, że tutaj gracz kieruje w czasie rzeczywistym dowódcą oddziału. To będzie naprawdę dobra gra.
O **Far Cry Instincts** (PS2, Xbox), **Notorious** (PS2, Xbox), **Splinter Cell 3** (?) i **Prince of Persia 2** (PS2, Xbox) wiecie już wszystko z newsów. Muszę dodać, że nowy Prince wyglądał po prostu rewelacyjnie, a efekty graficzne miał jeszcze bardziej odbajerowane – przed ekranem, na którym pokazywano demo często stały tłumy developerów z podziwem kiwając głowami nad geniuszem grafików. **Rocky Legends** (PS2, Xbox) to rozwinięcie świetnego boksu z zeszłego roku – tym razem w trybie kariery można wcielić się nie tylko we Włoskiego Ogiera, ale także w Ivana Drago, Apollo Creeda i Clubbera Langa. Tryb online, nowe miejscówki, przeciwnicy i ciosy, a także sporo przeciwników. Spoko.
Ubisoft został europejskim wydawcą erpega Square-Enix pod tytułem **Star Ocean: Till The End of Time** (PS2), więc fani kwadratowych powinni się cieszyć. To ładna i obszerna (80 godzin...) gra rpg, której akcja rozgrywa się w przyszłości. Gra **Dukes of Hazzard** (PS2, Xbox) na licencji redneckiego serialu z lat siedemdziesiątych może się schować, za to **Rainbow Six 3: Black Arrow** (Xbox) już nie – to nie tyle rozszerzenie, ale zupełnie nowa gra, choć na silniku R6. Zupełnie nowa kampania dla samotnego gracz to jedno, ale Ubi kładzie największy nacisk na tryby Online. Podobnie wygląda sprawa z **Ghost Recon 2** (PS2, Xbox) - jedynka to jedna z najpopularniejszych konsolowych gier sieciowych, więc pełna para pójdzie właśnie w multiplayer. Co nie znaczy, że zabraknie trybu dla pojedynczego gracza, a także zupełnie wymienionego silnika graficznego. Ghost 2 wygląda naprawdę dobrze, a pierwsza część przy tym jawi się jak przedpotopowa produkcja. Aha, modnym zabiegiem jest też wrzucanie postaciom z oddziału pewnych cech osobowości i tak będzie tutaj.

Ghost Recon 2


NARC

Midway

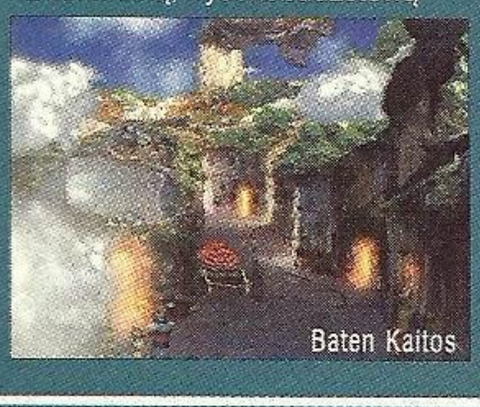
Area 51 (PS2, Xbox) gości w newsach, a to na pierwszy rzut oka kawał ślicznego shootera fpp. O **Mortal Kombat: Deception** (PS2, Xbox) również pisaliśmy miesiąc temu w Fight Clubie, ale szczerze mówiąc dla mnie nie wyglądało to inaczej, niż poprzednia część.
NARC (PS2, Xbox) jest spoko. Na początku wydawało mi się, że to kolejna chodzona bijatyka, ale koncept stojący za tą grą jest nieco bardziej ambitny. Mamy dwóch gliniarzy z wydziału antynarkotykowego i tak, naparzają złych kolesi, ale także mają całe wielkie miasto do penetrowania – niczym w GTA. Inną ciekawą akcją jest obecność partnera podczas misji, a konsola zmienia kierowanego przez gracza gościa na tego, którym akurat trzeba coś zrobić. No i niezły jest też wskaźnik dobrego/złego gliny, który zmienia się w zależności od wykonywanych akcji – przyjmowanie narkotyków czy branie lewej kasy oczywiście kwalifikuje się jako złe postępki. Biorąc dragi nasz zuch ma na przykład przez chwilę celniejsze oko, ale szybko się od nich uzależnia. Może okazać się, że w końcu nasz człowiek zostanie wywalony z Policji za uprawianie dilerki, ale spoko, da się wrócić do służby udaremniając przestępstwa. Naprawdę obiecująca pozycja.
Zostało jeszcze **Shadow Hearts: Covenant** (PS2) z bohaterem o nietuzinkowym imieniu Urmnaf Bort Hyuga – to sequel dość interesującego, wydanego niemal trzy lata temu erpega na PlayStation 2, którego akcja rozgrywa się w 1915 roku.

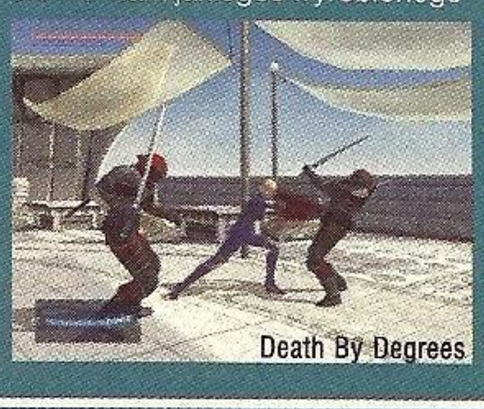
Shadow Hearts: Covenant

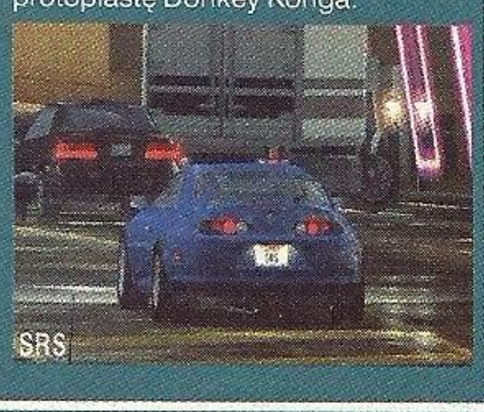
Namco

Namco, ach Namco. **Tekken 5** (PS2) tylko w formie filmów. **Ace Combat 05** (PS2) wygląda naprawdę prześlicznie, ale innowacji specjalnie jakoś nie dało się zauważyć, oprócz możliwości wydawania prostych poleceń skrzydłowemu. Dobre i to. Będzie scenariusz i 30 misji dla jednego gracza, a także ponad 50 licencjonowanych samolotów.
Time Crisis: Crisis Zone (PS2) to kolejna propozycja dla posiadaczy GunCona. Gra na automatach pojawiła się bodaj cztery lata temu i chyba Namco chce zbić nieco floty, ale zabawka dalej jest bardzo fajna i niesamowicie dynamiczna. Super sprawą jest możliwość niszczenia otoczenia – coś, czego w strzelaninach na pistolet jeszcze chyba nie widzieliśmy.
Dead to Rights II (PS2, Xbox) jakoś strasznie nie odbiega od pierwszej części. Grafika wygląda ostrzej i tyle... To w dalszym ciągu fachowa strzelanina z walką wręcz. Jedynka była naprawdę dobra i nie spodziewam się, żeby spaprali część drugą.
Baten Kaitos (GCN) z kolei wygląda na konkretną, wysokobudżetową produkcję RPG, na którą być może czekają posiadacze GameCube. Świetna grafika i dźwięk nie zmienia jednak faktu, że wszystko odbywa się w oparciu o specjalne karty... co niekoniecznie musi się wszystkim spodobać. Karty służą do walki, leczenia, zdobywania ekwipunku i tak dalej. Japońska wersja już jest, amerykańska pod koniec roku. Czy gra ukaże się w Europie? Nie wiadomo.
Death By Degrees (PS2) z Niną Williams to na razie jedna wielka niewiadoma. Pewne jest jedno – to nie jest prostacka, chodzona naparzanka. Są misje, w których Nina się skrada, są walki z użyciem broni białej i palnej, są rozmowy, szukanie przełączników, pływanie, skakanie po platformach. System walki przypomina nieco Rise To Honor, grafika jest niezła, ale nie mam jakiegoś wyrobionego zdania o tej pozycji. Ale planowana jest w Europie dopiero na 2005 rok i daję słowo, że wcześniej zdobędziemy betę do obczajenia na spokojnie.
Street Racing Syndicate (PS2, GCN, Xbox) kupione od trupa 3DO to niemal kalka NFS Underground. Wiem, że mają tam być sztuki, randki itp, ale prezentowano jedynie wyścig. Jest noc, neony ślicznie odbijają się w mokrym asfalcie, zręcznościowe sterowanie... No i ładne to, naprawdę. Jeśli ukaże się przed NFSU2, chyba będzie warto.
Zostały jeszcze dwa erpegi: **Xenosaga 2** (PS2) – puszczane na telebimie filmy zachwycały, z kolei **Tales of Symphonia** (GC) wyglądało raczej na klasycznego, staroszkolnego japońskiego erpeżka. Pokazywano jeszcze głęboką betę jakiejś strzelaniny sieciowej a la SOCOM, ale była cienka jak zad węża. Kurczę, nie zapamiętałem tytułu.
Na koniec informacja – Namco zdecydowało się wydać w USA jedną z części Taiko No Tatsuujin pod nazwą **Taiko Drum Master** (PS2), czyli grę bębniarską – protoplastę Donkey Konga.

Ace Combat 05


Baten Kaitos


Death By Degrees


SRS

LucasArts

Ach, nareszcie miałem okazję zagrać w dwie pozycje, nad którymi rozwodził się dwa miesiące temu Cubituss w raporcie z prezentacji LucasArts. Zostaje mi tylko podzielić jego zdanie: **Star Wars: Republic Commando** (Xbox) to po prostu rewelacja, a sposób, w jaki kieruje się oddziałem (nawet mimo faktu, że zabawa jest poskryptowana) potwornie mi się spodobał. Cudowna grafika, klimat, choć niektórych może odrzucić fakt, że strzela się do pokrak. Ale może tylko w tej misji. W każdym razie: boskie! Podobnie jak **Mercenaries** (PS2, Xbox) – widać, że jest tu olbrzymi potencjał, dobry silnik graficzny i pomysł. To będzie hit.
O **KOTOR II** (Xbox) już pisaliśmy (PS2), a miesiąc temu nadaliśmy raport o **Final Fantasy XII** (PS2). Zostało zatem tylko jedno: **Kingdom Hearts 2** (PS2). Fenomen pierwszej części jest dla mnie osobiście niepojęty, ale doceniam ile włożono w nią pracy. Dwójka na trailerze wyglądała przekozacko – graficznie to prawdziwa perełka. Powraca Sora i jego mali kumple ze świata Disneya... ale na pewno nie w 2004 roku.

Majesco

BloodRayne 2 (PS2, Xbox) wygląda doskonale. Przyznam, że grafika w pierwszej części nie podobała mi się zupełnie – tutaj widać, że autorzy dostali wreszcie odpowiedni budżet i mogą nieco poszaleć. Ładne, pełne szczegółów wnętrza i supersztuka-wampir z fachowymi ostrzami rozcinającymi przeciwników z pewnością znajdzie swoich amatorów.

Square Enix

W newsach piszemy o ślicznych **Musashi Samurai Legend** (PS2) i **Full Metal Alchemist** (PS2), recenzujemy Front Mission 4

Capcom

O wspaniałej czwórce w postaci **Resident Evil 4** (GCN), **Viewtiful Joe 2** (PS2, GCN), **Devil May Cry 3** (PS2) i **Shadow of Rome** (PS2) nadawaliśmy miesiąc temu. Do tego dochodzą **Crimson Tears** (PS2), w które graliśmy w newsach w poprzednim numerze, **Monster Hunter** (PS2) – sieciowa sieka w klimatach Phantasy Star Online zapowiedziana na 2005 rok, **Megaman X8** (PS2) i **Megaman Command Mission** (GCN), dwuwymiarowy crossover znanych serii jak choćby Darkstalkers czy Street Fighter w postaci **Capcom Fighting Evolution** (PS2, Xbox), fachowy platformerek **Nightmare Before Christmas** (PS2), jakaś chora, cellshadowana zręcznościówka **Under The Skin** (PS2) i nowa gra autora Vieftufull Joe, na razie tylko na screenach – **Okami** (PS2). Aha, tradycyjnie **Killer 7** (GCN) leciał tylko na video. I to tyle, co widziałem podczas tegorocznego E3...

BUDŻET GRY: 17 milionów euro
REKLAMA I MARKETING: 34 miliony euro
EFEKT?

DRIV3R

Driv3r – oczekiwany, wypatrywany i utajniany. Trzymany przez Atari pod kloszem, żeby tacy „niezależni” dziennikarze jak my nie mieli okazji zniszczyć jej jeszcze przed wydaniem niczym nie skrępowanymi recenzjami lub zapowiedziami. Słusznie wydawca obawiał się o swój największy i najdroższy w tym roku tytuł i jednocześnie swoją nadzieję na podreperowanie finansów firmy. Driv3r wygląda nieźle ale nie wybitnie, widać, że gra została wydana pomimo tego, że Reflections nie zdążyli z jej dopracowaniem i doszlifowaniem wszystkich kantów, a także zadziorów. A jest ich, niestety, całe mnóstwo.

txt: Marcellus

Siadałem do **Driv3ra** pełen obaw i nadziei – zagrywałem się w obie poprzednie części na PS one, pierwszą uważam za najlepszą. Driver był pierwszy, nowy, świeży. Driver 2 to powtórka z rozrywki zrobiona z klasą, ale już wtedy było widać, że Reflections nie do końca radzą sobie z kodowaniem – dorysowywanie się obiektów, pop-up, niestabilna animacja troszkę zepsuły radość z obcowania z drugim Szoferem. Z przecieków wiadomo już było, że kilka (co najmniej) rzeczy nie do końca wypaliło – przede wszystkim zaś spaprane zostały misje chodzono-strzelane, których miało być w **Driv3rze** całkiem sporo. Szybko miałem się okazję przekonać o wszystkich dobrych, złych i brzydkich stronach najnowszej produkcji Reflections.

Zły porucznik

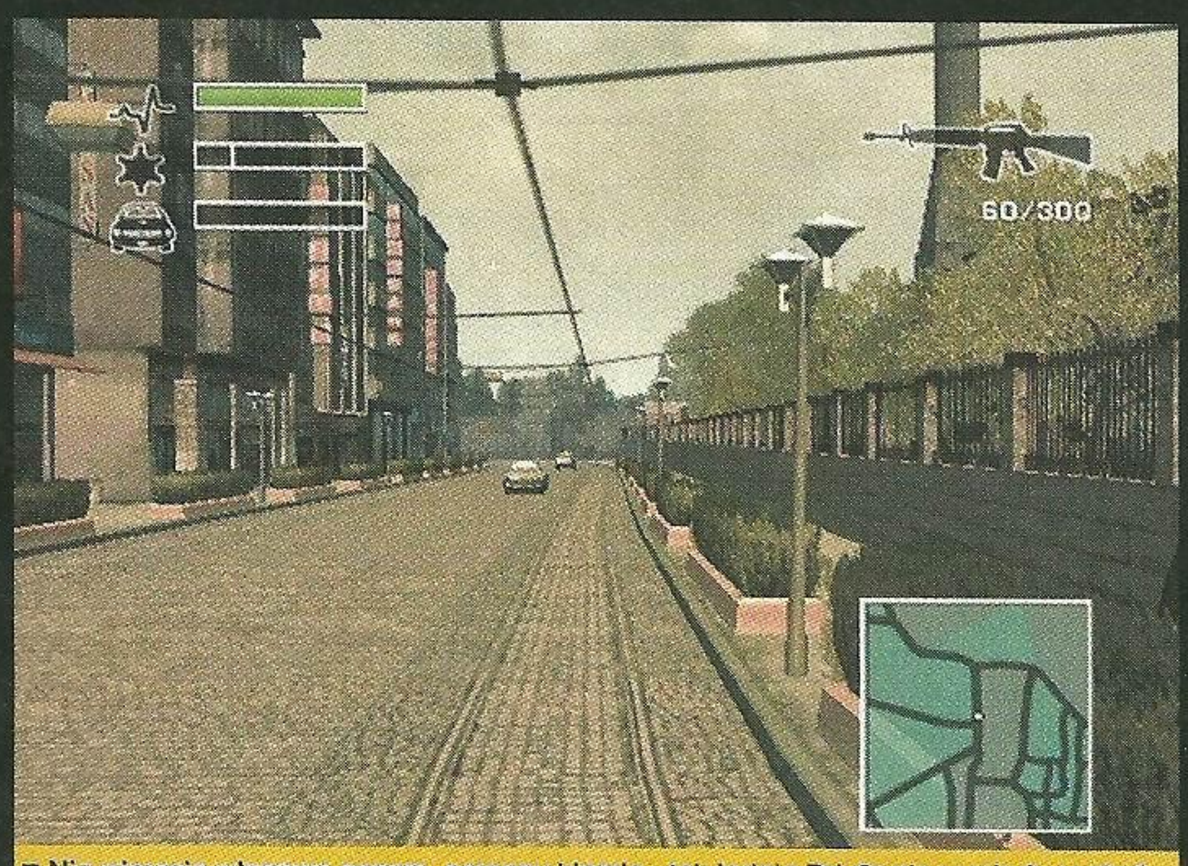
Wszystko zaczyna się od niezłego renderowanego filmu, w którym brygada niekiepskich kolesi wszczyna istną wojnę z policją. Prym wiedzie w niej twardziel z obrzynem, gość się kulom nie kłania, a co strzał to trup. Ktoś tam pada, trafia do szpitala, jego linia życia na ekraniku monitora prostuje się i... powrót do przeszłości. Już wiadomo, że doprowadzimy (albo i nie, nie każdemu starczy samozaparcia) Tannera aż do momentu strzelaniny i dopiero wtedy sprawdzimy, co dalej. A po drodze dowiemy się wszystkiego, o ile oczywiście zwrócimy jakąkolwiek uwagę na pogmatwaną i nie tak znowu do końca intrygującą fabułę. Jak na mój gust za dużo tu postaci bardzo podobnych do siebie. Gliniarze podobni do złoczyńców, złoczyńcy do siebie nawzajem, a dwie konkurencyjne laseczki również niespecjalnie się od siebie różnią. No, może trochę, ale i tak najłatwiej poznać je po głosie – jedna ma świetny francuski akcent, a pod drugą głos podkłada Michelle Rodriguez. Dobrze, że przed każdym ponownym rozpoczęciem gry filmiki są powtarzane, dzięki czemu możemy sobie przypomnieć o co tak naprawdę chodzi. Zakończenie pachnie na kilometr kolejną częścią, ciekawe czy będzie to DrIVer, czy może Driv4r.., hehe. Ale, ale – wróćmy do początku. Zaczynamy w swojej rezydencji i mamy pierwszą okazję zobaczyć, jak Ki3rowca radzi sobie na dwóch nogach.

Idzie jak po grudzie

Cały pomysł z dodaniem do **Driv3ra** misji chodzonych pachnie mi próbą konkurowania z GTA: Vice City oraz The Getaway. Tak, wiem, że w dwójce już się trochę chodziło, ale to było dość żałosne. Tutaj jest... jeszcze bardziej. Nie wiem jakim sposobem w połowie roku 2004 ukazuje się gra, w której postać głównego bohatera

■ *Speed* jako żywo - zadanie trudne, kaskaderskie, ale efektowne.

■ A tu celowniczek i pościg za bombową ciężarówką. Hałaśliwa misja i frustrująca jak cholera - wybuchy odrzucają na latarnie.



■ Nie wierzcie własnym oczom, screeny kłamią - tak ładnie Driv3r nie wygląda w akcji.

porusza się z gracją manekina i adekwatnie wygląda. Sterowanie jest niewygodne, ale da się to jeszcze jakoś znieść (ale i tak złości, nawet gdy ma się chłodną głowę), choć prawdę mówiąc nasz bohater ma trochę za mało możliwości jak na dość trudne zadanie, które go czeka. A przed nim dużo, bardzo dużo strzelania. Na całe szczęście wszystkim bez wyjątku przeciwnikom usunięto operacyjnie mózg, więc ich zabijanie nie sprawi nikomu większego problemu. Nie, naprawdę – oni są tak głupi, że aż żal ich zabijać. I gdyby nie celowanie, to wszystko byłoby OK, ale Reflections się nie popisało i autocelowanie niemal zupełnie nie działa, więc zamiast męczyć się z widokiem tpp najlepiej od razu przełączyć się na fpp i grać w misje strzelankowe jak w klasycznego shootera. Słabego, z dość marną grafiką i powtarzającymi się animacjami upadków przeciwników (są chyba ze trzy) oraz błędami w stylu np. wielokrotnych aktów zgonu – nas zabity przeciwnik upada (nie żyje na pewno), ale po chwili wstaje, by natychmiast znów upaść i znów się podnieść i upaść i podnieść i upaść... Mam wątpliwości czy ktokolwiek robił betatesty, a jeżeli nawet, to chyba nikt testerów nie słuchał, bo i tak żaden z błędów nie został usunięty. Brakuje też możliwości zalokowania się na celu, choć akurat to mogłoby za bardzo ułatwić zabawę. Ciekawe jest również to, że czasami nie trzeba widzieć przeciwnika, aby móc go zabić – wystarczy, że celownik będzie czerwony, a bez wątpienia trafimy. Dlatego warto czasami strzelać w wystającą zza winkla nogawkę spodni, albo w przeciwnika bardzo oddalonego. Aha, sądzicie, że postrzelony w ten sposób przeciwnik ruszy się, coś zrobi, obudzi się lub zacznie strzelać? Nie – nie zrobi nic. I jeszcze jedno: zazwyczaj mamy do czynienia z bandą klonów – wszyscy źli panowie wyglądają identycznie, te same ubranka, wygląd i toporne ruchy.

W **Driv3rze** obowiązuje zasada: zrób lub zgiń. Jako że przeciwnicy niemal zawsze są porozstawiani w tych samych miejscach, wystarczy nauczyć się na pamięć poziomu i wybijać ich po kolei. Za pierwszym razem udaje się przejść niewiele misji w tej grze. Strzelankowo-skradankowe nie są tu wyjątkiem, powiem więcej – są w mniejszości, bo prym wiodą misję jeżdżone, z których seria słynie. Tak samo, jak słynie z poziomu trudności i tego, że niemal każdej trzeba się uczyć na pamięć i wszystko robić perfekcyjnie.

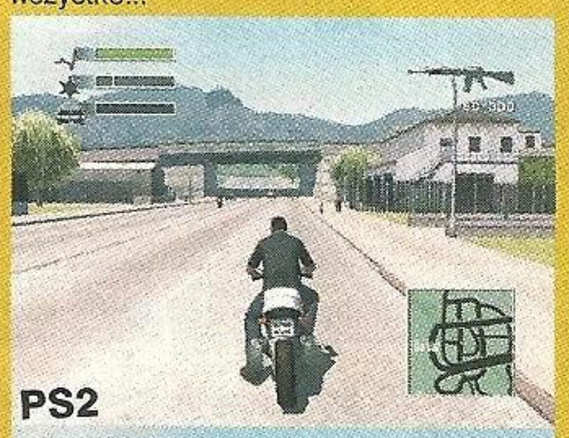
Jedziemy jak po maśle

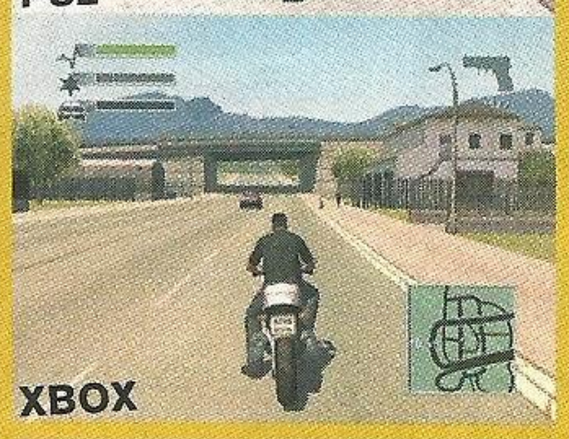
Tak jak zwalone są misje chodzone, w których niedorobione jest niemal wszystko, tak misje jeżdżone są dopracowane niemal w każdym calu. Poza niestety grafiką, która

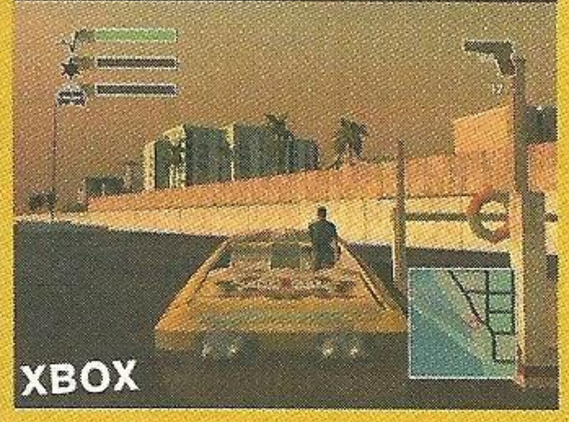
momentami poważnie utrudnia granie. Pojawiające się tuż przed nosem samochody lub latarnie nie pozostawiają nam czasu na reakcję, a w niektórych misjach najlżejsza stłuczka powoduje, że możemy sobie odpuścić dalsze wysiłki i od razu przejść do restartu. Podobnie działa notoryczne gubienie przez **Driv3ra** klatek animacji. Na Xboksie nieco (ale tylko nieco) mniej dokuczliwe, ale za to na PS2 objawia się w pełnej krasie i czasami nie idzie po prostu sterować, bo gra nie trzyma nawet 25 klatek na sekundę, a momentami spada do kilkunastu. Ale grać się oczywiście da, powiem więcej – pomimo wszystkich braków technicznych **Driv3r** wciąga jak ruchome piaski. Misje komunikacyjne są bowiem dość zróżnicowane, a na dokładkę większość z nich jest bardzo sprytnie pomyślana – trzeba po prostu wpaść na słuszne rozwiązanie. Na przykład na to, że za ciężarówką wyrzucającą bomby trzeba jechać w jak najmniejszej odległości, tak żeby podmuchy eksplozji nie niszczyły naszego samochodu i nie wyrzucały go z trasy. Jednak w najtrudniejszych misjach margines błędu jest praktycznie minimalny i wystarczy nie tyle zderzenie, co nawet lekkie zwolnienie, lub za późno wzięty zakręt, żeby pojawił się napis Mission Failed. To powoduje oczywiście ogromną frustrację – w jednej z misji oglądałem ten napis chyba z kilkaset razy. Ale z drugiej strony sprawia, że gra straszliwie wchodzi na ambicję, śni się po nocach i zmusza do nieustannego kombinowania i próbowania, aż do skutku. Wkurza, ale, przynajmniej w moim wypadku, było to wkurzenie pozytywne i misję oczywiście przeszedłem. Ulga była niesamowita, a to jak prosta się po przejściu wydała świadczy o tym, jak dobrze przemyślany jest **Driv3r** ze swoją metodą prób i błędów oraz poznawania trasy po kawałku: pierwszy zakręt pokonujemy tak, na łuku zwalniamy, tu uważamy na latarnię,

PS2 VS XBOX

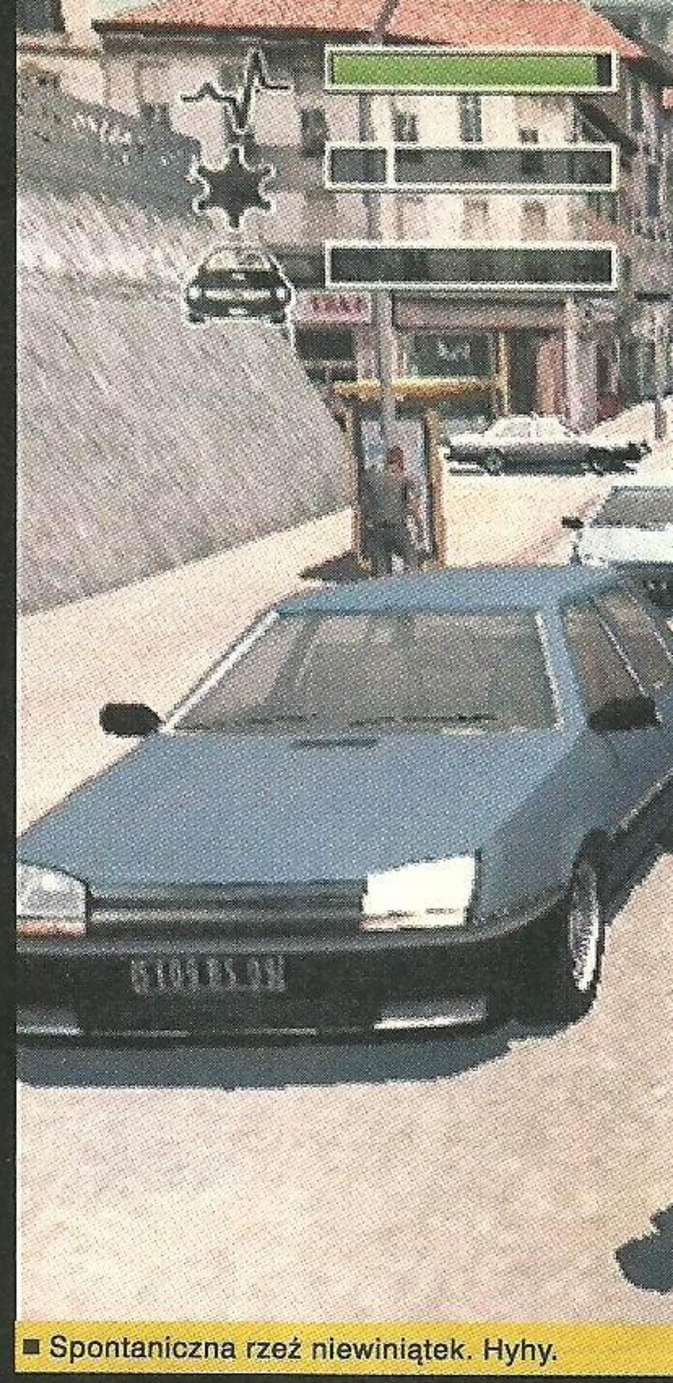
Różnice między wersjami są niewielkie, ale jednak są. Po pierwsze i najważniejsze: na PS2 nie ma antyaliasingu, a więc są charakterystyczne ostre krawędzie obiektów. Na Xboksie gra ma ten efekt, przez co wydaje się delikatnie rozmyta. Po drugie - ze względu na większą moc przerobową Xboxa animacja na konsoli Microsofu haczy się rzadziej, ale i tak się haczy. Także kolory na Xboksie wydają się bardziej nasycone i to właściwie wszystko...



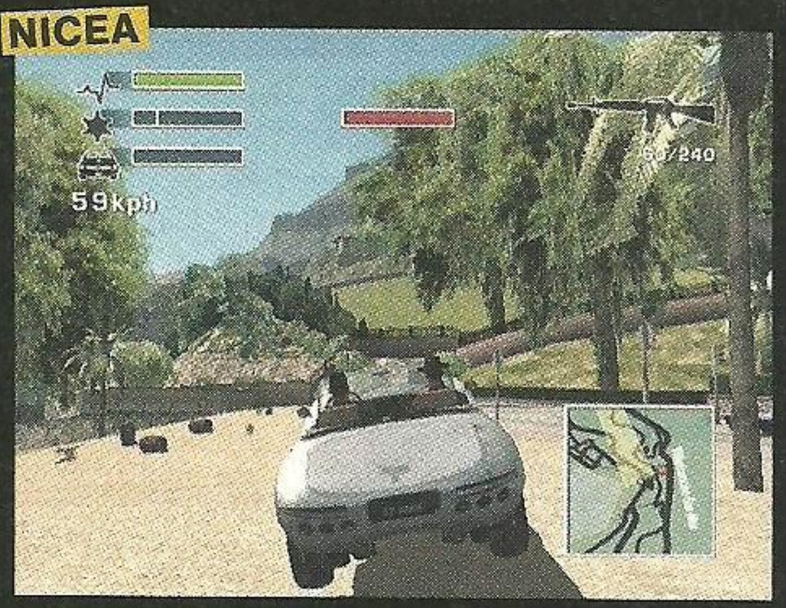




■ Klasyka, pościg za pociągiem – dziecinnie łatwa, jak na sam finisz gry. Trzeba tylko wpaść na pewne rozwiązanie.



■ Spontaniczna rzeź niewiniątek. Hyhy.



a tu na wyjeżdżający zza zakrętu samochód, a w następny wchodzimy na ręcznym i tak dalej. Przypomina to zarówno części poprzednie, jak i Stuntmana. Najwyraźniej Reflections od tego schematu już się nie uwolni. Ale to dobrze – to taki ich trademark.

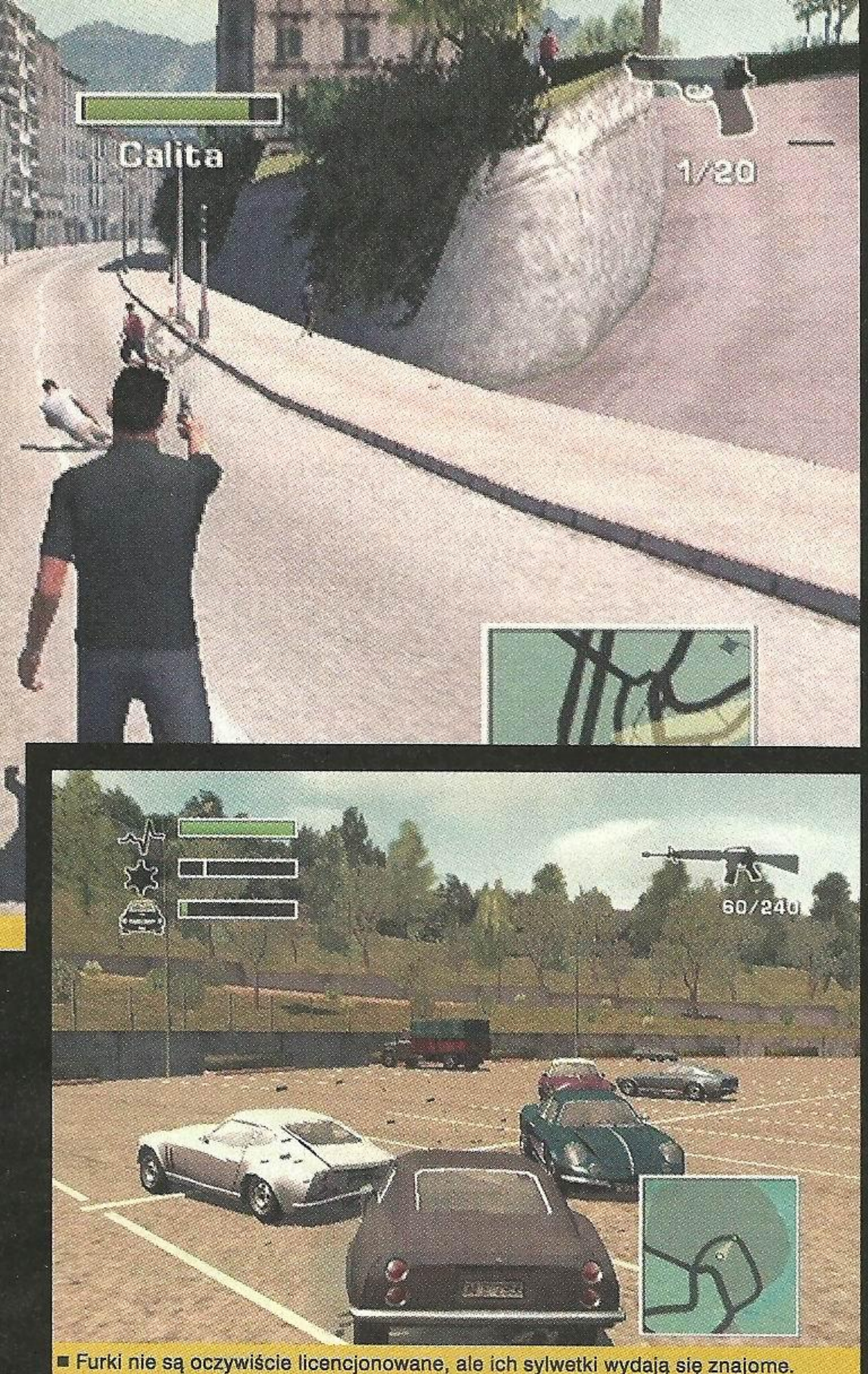
FILM DIRECTOR

Ta opcja pozwala bawić się replayami i montować z nich efektowne filmiki z naszych pościgów. Niezłą radochę daje oglądanie naszych popisów z różnych kamer – od razu czujemy przypływ dumy z naszych mad skillz, gdy na efektownym zwolnieniu i z nałożonym rozmyciem widać, że ominęliśmy nadjeżdżający z przeciwka samochód o grubość lakieru, a potem popisowo pokonaliśmy trudny zakręt i wykonaliśmy jeszcze całą masę innych trudnych manewrów na granicy ryzyka. W Film Directorze możemy ustalać z jakiej kamery będzie filmowana akcja – do wyboru są kamery umiejscowione w różnych miejscach samochodu lub pokazujące akcję z zewnątrz oraz dwa podstawowe efekty – zwolnienie i rozmycie obrazu. Nie jest tego może specjalnie dużo, ale do szybkiego zmontowania filmiku wystarczy.

Nie wierzcie tym, którzy mówią, że w grze jest niczym nie skrępowana swoboda. Misji, w których mamy jakąkolwiek możliwość wyboru jest niewiele, a wybór i tak ogranicza się do tego, czy na przykład pojedziemy najkrótszą, czy najdłuższą drogą i jakim pojazdem oraz czy będziemy uważać na policję, czy też prowokować do pościgów. Większość misji ma bowiem punkt startowy i docelowy, albo obiekt który mamy ścigać lub coś, przed czym uciekamy.

Misja: Możliwe

Zarówno misje chodzone jak i jeżdżone są zróżnicowane, jednak te pierwsze nieco mniej. Najczęściej dokądś jedziemy i na miejscu strzelamy, albo skądś uciekamy suto się ostrzeliwując i dopiero potem wsiadamy do bryczki kontynuując getawaya. W niektórych misjach znalazły się elementy niemal przygodówkowe – np. przebicie się przez zastępy bandziorów na luksusowym jachcie i umieszczenie w trzech miejscach ładunków wybuchowych. W innej trzeba się skradać... Choć to może za dużo powiedziane, należy po prostu załatwić z pistoletu z tłumikiem paru gości w taki sposób, żeby nas nie zauważyli. W jeszcze innej operując podnośnikiem i skrzynką uzupełniamy wyrwę w galeryjce, żeby uciec przed przeważającym liczebnie wrogiem. Ale najczęściej i tak chodzi o wystrzelania przeciwników do nogi. Arsenał Tannera jest spory, choć na początku ogranicza się do pistoletów, potem dochodzą pistolety maszynowe, spluwa z tłumikiem, M16 oraz Uzi. W jednej z misji mamy też możliwość zrobienia nielichej rozpierduchy za pomocą granatnika, który jest bronią o potężnej sile rażenia – samochody wylatują w górę jak zabawki i rozpadają się na kawałki, a gęba nam się cieszy jak głupiemu do sera.
W misjach lokomocyjnych zadania również są dość mocno zróżnicowane, ale najistotniejszą zmianą jest dodanie dwóch nowych środków transportu, w tym jednego nawodnego. W kilku misjach Tanner musi po prostu wsiąść na motocykl, albo dopłynąć do celu motorówką. I wszystko fajnie, tylko trochę na siłę. Model jazdy motocykla jest tak nierzeczywisty jak to tylko możliwe, motorówka nudna, a na dokładkę przez to, że otoczenie dorysowuje się za blisko, dość często na coś wpadamy, bo łódź to nie samochód i swoją bezwładność ma. Że nie wspomnę o problemach z wysiadaniem/wsiadaniem do łodzi, bo to już jest komedia. Na szczęście Tanner nie tonie jak Vercetti w Vice City natychmiast po wpadnięciu do wody i potrafi całkiem nieźle pływać, ale i tak do ciężkiej cholery doprowadza próba przejścia z łodzi na pomost, gdy jest się pod obstrzałem. Albo wejścia na drabinkę, gdy tuż obok stoi jakaś łódź – jeden przycisk odpowiedzialny jest za włażenie na drabinkę i wsiadanie do motorówki, wiec zazwyczaj zamiast zacząć się wspinać jesteśmy magicznym sposobem teleportowani za stery i odpalamy silnik. Misje samochodowe to w kilku przypadkach nieliche wyzwanie, o czym już zresztą pisałem. Najtrudniejsze są niewątpliwie te, w których przyjdzie nam ścigać jakiegoś uciekiniera. Szczególnym ich rodzajem jest pościg połączony ze strzelaniem – przed nosem samochodu pojawia się celowniczek, a partner na siedzeniu obok może pruć do przeciwników z automatu. Niestety, celowniczkiem kierujemy tylko w pionie i na dokładkę tą samą gałką, którą sterujemy samochodem, co potwornie utrudnia zabawę. Do znanych z poprzednich części misji uciekiniersko-pościgowych, niszczycielskich, w których należy zdemolować pojazd przeciwnika (albo zrzucić uciekiniera z motocykla) oraz śledzenia, gdzie na ekranie pojawia się pasek, pokazujący nam jak blisko znajdujemy się przeciwnika dokoptowano elementy strzelanki na szynach – jedziemy na pace ciężarówki i mamy full broni, z której walimy w ścigających nas bandytów lub policjantów. Te misje również do najłatwiejszych nie należą dopóki nie nauczymy się korzystać z granatnika, biorąc zawsze poprawkę na to, że pociski wybuchają z pewnym opóźnieniem. Ciekawostką jest misja jakby żywcem wyjęta ze z filmu *Speed* – pod naszą furą jest bomba, która wybuchnie gdy zejdziemy poniżej ośmiu dych na liczniku. Na dokładkę przy tej prędkości trzeba zrównać się z jadącym obok pick-upem i przesadzić na niego naszego pasażera, a potem zawrócić i cały czas utrzymując prędkość odwieźć bombową furę do nadawcy i jeszcze wyskoczyć w idealnie dobranym momencie... uff!
W niemal każdym z rodzajów misji samochodowych obowiązuje krzywa uczenia się – pierwsze podejście niemal z góry skazane jest na niepowodzenie, dopiero z czasem uczymy się zachowań przeciwników, tego jak unikać przeszkód i jaka trasa do celu będzie najefektywniejsza. I oczywiście nie zawsze jest to trasa najkrótsza lub najprostsza – w jednej z misji trzeba pojechać pod prąd autostradą, żeby uniknąć krążących po okolicy patroli policji. A skoro przy stróżach prawa jesteśmy, to warto dodać, że oprócz zmotoryzowanych copów można się



■ Furki nie są oczywiście licencjonowane, ale ich sylwetki wydają się znajome.

natknąć także na stójkowych, którzy wprawdzie nie są przesadnie skuteczni ze swoimi pistolecikami, to jednak zdradzają naszą pozycję i natychmiast wzywają wsparcie, a także potrafią przestrzelić oponę, co oczywiście utrudnia sterowanie. Jedyne, czego mi brakowało to tych długich misji z poprzednich części, w których trzeba się było w określonym czasie przedostać z jednego końca miasta na drugi, a na karku siedziało przynajmniej kilka radiowozów, które skutecznie uprzykrzały życie. No i może jeszcze szaleńczych ucieczek przed agresywnymi jak cholera gliniarzami lub bandytami, których samochody wypadały na nas z każdej mijanej przecznicy, by po chwili skończyć na słupie, o który nasza bryczka otarła się lusterkiem.

Grafika ssie

Na przekór powiem, że momentami **Driv3r** wygląda absolutnie przepięknie, szczególnie na screenach lub w statycznych momentach. Nicea to najładniejsze miasto w grze, ale Istambuł niewiele jej ustępuje ze swoimi klaustrofobicznymi uliczkami. Nocą, w deszczu, gdy ładnie gra oświetlenie, prawie każde z trzech miast jest ładne, ale w dzień robi się już nieco gorzej. Szczególnie w Miami, które wygląda pusto i smętnie. Fachowy jest model zniszczeń. Burnout to to nie jest, ale niewiele mu brakuje. Po eksplozji granatu tuż pod samochodem okolicę pokryją opadające z nieba szczątki pojazdu, a większe dzwony powodują odpadnięcie przynajmniej kilku elementów pojazdu – fajnie wygląda urwany i ciągnący się za samochodem błotnik, spod którego sypią się iskry. Jednak prawdziwe problemy z grafiką w **Driv3rze** spowodowane są tym,

STUNTMAN, OD KTÓREGO DRIV3R JEST MOMENTAMI BRZYDSZY, UKAZAŁ SIĘ DWA LATA TEMU. POSTĘPÓW NIE WIDZĘ, CO MNIE SMUCI, BO REFLECTIONS SĄ MISTRZAMI OD MODELU JAZDY, EFEKTOWNYCH POŚCIGÓW I UCIECZEK, ALE KTOŚ NAJWYRA•NIEJ POWINIEN IM POMÓC PRZY GRAFICE.

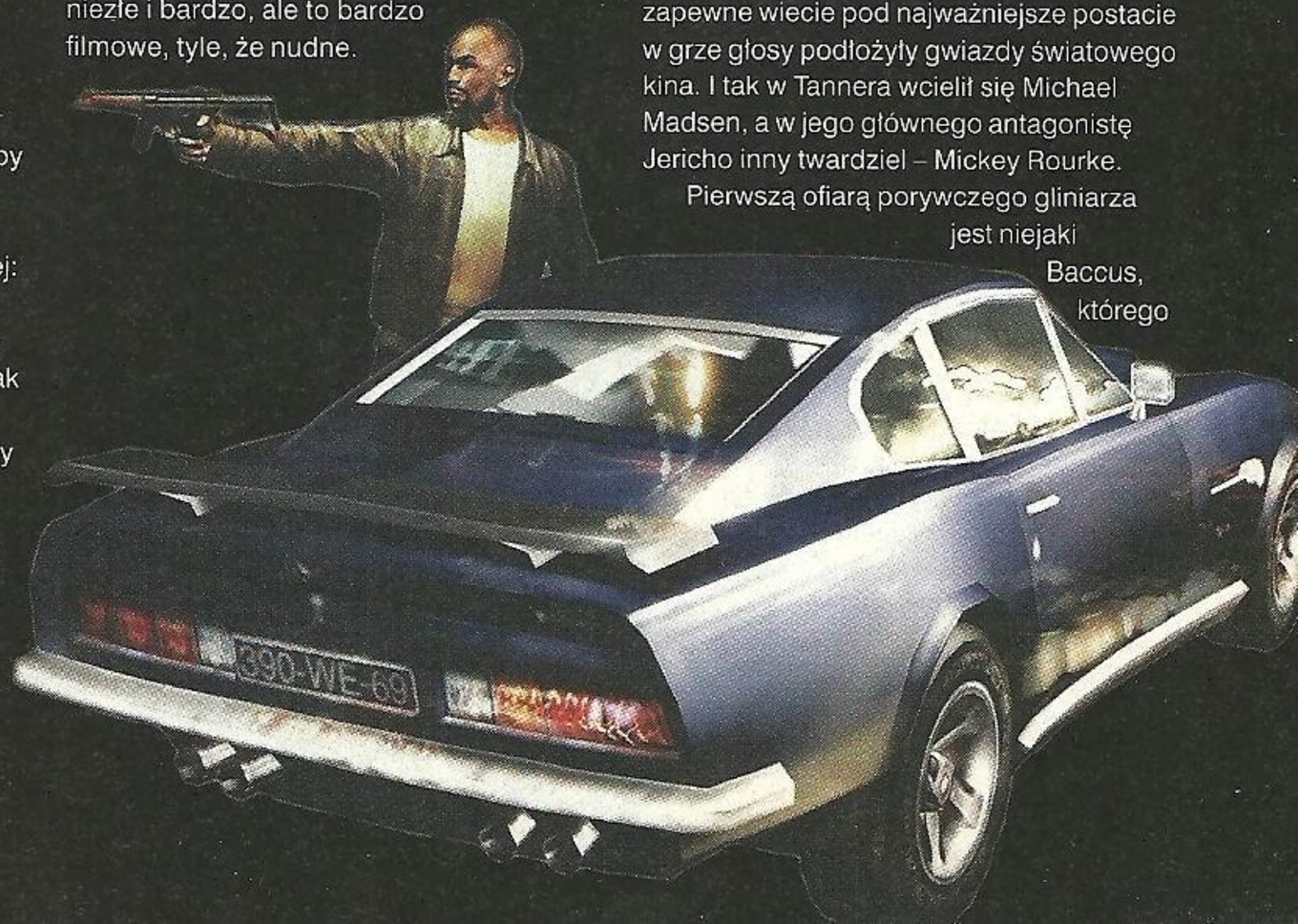
że wszystko w grze dorysowuje się w locie, a początkowe loadingi są naprawdę krótkie. Z jednej strony można za to podziękować Reflections, bo nikt nie lubi dwuminutowego oczekiwania na rozpoczęcie misji. Jednak to, że samochody, bloki, latarnie, budki telefoniczne i tekstury pojawiają się bezczelnie na kilka metrów przed pojazdem wcale ładnie nie wygląda i źle świadczy o programistach. Tym bardziej, że obiekty przesadnie skomplikowane nie są – proste modele i ubożuchne teksturki, najładniej z tego wszystkiego wyglądają pojazdy. Ruch na ulicach zazwyczaj jest minimalny – ze cztery samochody w zasięgu wzroku, jeden motocyklista i zaledwie kilku przechodniów. Chciałbym kiedyś zobaczyć, jak z **Driv3rem** poradziliby sobie kolesie od Midtown Madness 3 z Xboxa.

Wersja Xboxowa wygląda oczywiście lepiej: soczystsze kolorki, lepsze oświetlenie i refleksy na karoseriach, a także ładniejsze tekstury i bardziej płynna animacja. Ale i tak mamy pop-up, i zwalniającą animację. A gdy na dokładkę coś wybuchnie i w okolicy pojawi się dużo samochodów to mamy takie chrupnięcie, że hej. Na PS2 z kolei gra chwilami wygląda dobrze, a chwilami koszmarnie – jak nie przymierzając drugi Driver, tylko w wyższej rozdzielczości. O ile dobrze pamiętam Miami też tam występowało i obawiam się, że koderzy poszli na łatwiznę i po prostu przenieśli wszystko z PS one i ubrali w ładniejsze teksturki. A tak na marginesie przypomnę, że poprzednia część serii ukazała się cztery lata temu, a Stuntman, od którego **Driv3r** jest momentami brzydszy, dwa lata temu. Postępów jakoś nie widzę, co mnie smuci, bo Reflections są mistrzami od modelu jazdy, efektownych pościgów i ucieczek oraz sprytnego układania misji, ale ktoś najwyraźniej powinien im pomóc przy grafice. No ale przynajmniej z renderami sobie radzą – w **Driv3ra** wepchnięto w sumie prawie trzydzieści minut filmików prezentujących zawiłości fabuły i trzeba przyznać, że są one całkiem niezłe i bardzo, ale to bardzo filmowe, tyle, że nudne.

Brzmienie

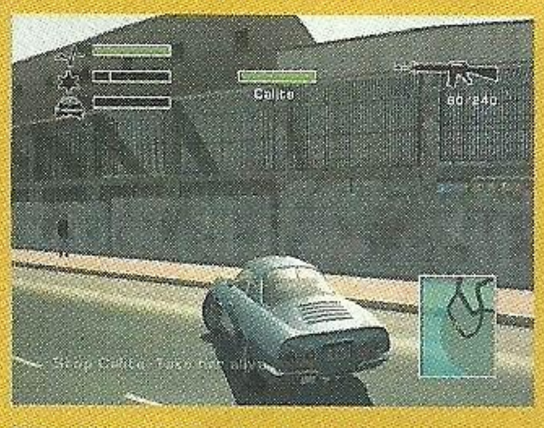
Kupa kasy poszła w soundtrack, który zresztą będzie wydany na CD, jako oddzielna propozycja dla fanów, ale jak tam się na niego nie skuszę, bo to co słyszałem jakoś mnie nie zachwyciło. Ale to akurat kwestia gustu i być może Wam kawałki nagrane między innymi przez ojca chrzestnego punka, czyli Iggy Popa bardziej się spodobają. Ale soundtrack mimo wszystko pasuje do gry, buduje i potęguje filmowy klimat, a w niektórych przypadkach całkiem nieźle zagrzewa do walki. Głosy aktorów to zupełnie oddzielny temat. Jak już zapewne wiecie pod najważniejsze postacie w grze głosy podłożyły gwiazdy światowego kina. I tak w Tannera wcielił się Michael Madsen, a w jego głównego antagonistę Jericho inny twardziel – Mickey Rourke.

Pierwszą ofiarą porywczego gliniarza jest niejaki Baccus, którego



PRZEKLĘTY POŚCIG

Misja The Chase w Istambule sprawiła, że ze złości wyrwałem sobie wszystkie włosy z głowy – dwuczęściowy pościg za uciekającą Calitą to prawdziwy koszmar. Pokażę Wam, o co chodzi.



Nawrót mistrza – trzeba wykonać błyskawiczny nawrót, nieduże spóźnienie i koniec pieśni.

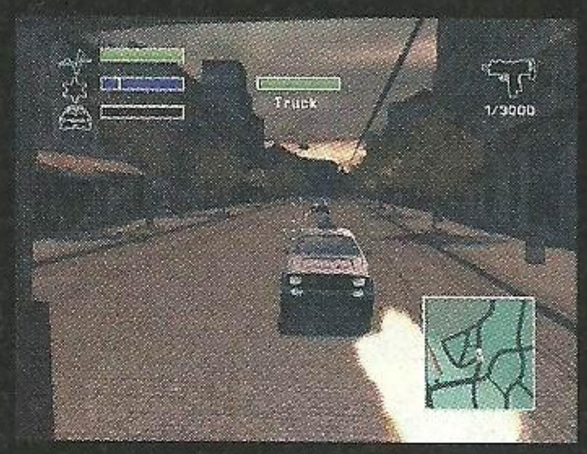
Skrzyżowanie śmierci – 75 procent prób kończy się właśnie tutaj, albo na latarniach, albo na wyjeżdżających chamsko samochodach.

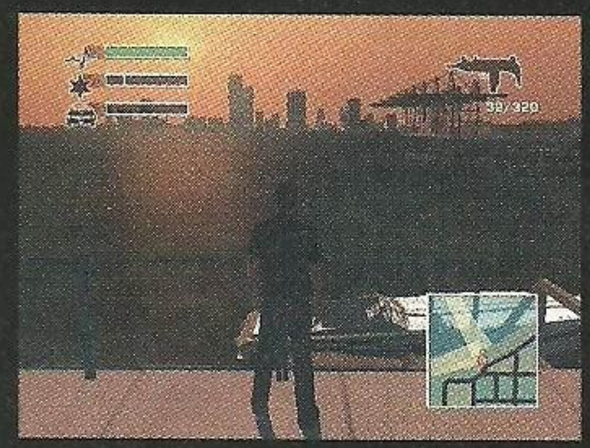
Zaułki grozy – sekcja trudnych zakrętów z niemiłymi pułapkami w stylu latarni lub wystającej ściany tuż za rogiem budynku. Tu kończy się kolejne 20 procent podejść.

Łuk pogardy – niemiły, bardzo wyrzucający zakręt, najlepiej lekko przyhamować.

Ogrody ułudy – jeżeli Calita wjedzie do parku w żadnym razie za nią nie podążajcie, trzymajcie się asfaltu – koniec już całkiem blisko, a następne fragmenty są dość proste (w porównaniu z tym, co już przeżyliście). *A gdy most się podniesie idźcie do budki operatora nacisnąć przycisk i wracajcie za kierownicę. Za chwilkę rozpocznie się druga część pościgu za Calitą, tym razem na motocyklu... Grrrr...*

■ Podjedźcie bliżej do minaretów, a usłyszycie zawodzenie mułły. Po misji The Chase będziecie mieli go serdecznie dość.





głosem jest Iggy Pop, a głos pod Jonesa, czyli partnera Tannera, podłożył Ving Rhames, czyli kolejny filmowy macho w tym składzie. Ostrej szefowej gangu przemytników, Calicie, głosu użyczyła znana z ról twardych lasek Michelle Rodriguez. To oczywiście nie wszyscy, ale reszta to już nie ta klasa, więc ich nazwiskami nie zaśmiecałem sobie pamięci. Z odgłosami stłuczek i eksplozji bywają problemy – czasami coś nie zdąży się dograć i zamiast efektownego łubudu nie słyszymy nic, ale nie jest to jakiś wielka wtopa, choć kolejna ryska na wizerunku **Driv3ra** oczywiście się pojawia. Silniki samochodów i pisk opon to coś, co już wielokrotnie słyszeliśmy i wielkiej różnicy w porównaniu do poprzednich części nie ma, no chyba, że ktoś ma porządny zestaw głośników – obie wersje obsługują dźwięk przestrzenny, ale w Xboksie jest to Dolby Digital, a na PS2 zwykły surround.

Jazda, jazda, jazda!

Zaznajomionym z poprzednimi częściami opanowanie modelu jazdy samochodów nie zajmie dłużej niż kilka minutek, jest tak samo luźno-sztywne, jak zawsze. Wymaga precyzji i jednocześnie pozwala na efektowną jazdę, a czasami wręcz prowokuje dzwony. Wypadki są efektowne i wywołują spory uśmiech – szczególnie, gdy rozjedziemy motocyklistę lub potrącimy przechodnia. Możliwość rozbijania się wszystkimi występującymi w grze samochodami, wśród których są zarówno sportowe coupety, jak i wielkie osiemnastokołowce to spora przyjemność. O jeździe motocyklem już wspominałem – nie jest najlepiej, ale da się znieść, motorówki także. Gorzej z fizyką lotu i kraks – przy eksplozjach podczas misji z ciężarówką zdarzyło się, że moja fura wykręciła w locie takie ewolucje, jakich nie powstydziliby się skoczkowie do wody – kilkanaście obrotów wokół własnej osi w różnych płaszczyznach, a także salto i coś tam jeszcze na dokładkę. Na nieszczęście nie zapisałem replaya, ale jak jeszcze raz mi się coś takiego zdarzy to z pewnością nagram. Podczas stłuczek też zdarzają się niespodzianki – wielka ciężarówka wybijająca się z samochodu, jak narciarz z hopki, traci w locie wagę i zaczyna odwalać w locie niezłe figury.

I co z tym fantem zrobić?

Dirv3r to trudny orzech do zgryzienia dla recenzenta. Gdyby twórcy pozostali wyłącznie przy schemacie znanym z poprzednich misji posypałyby się oskarżenia o wtórność i brak rozwoju serii. Jednak zwiększenie nacisku na misje chodzono-strzelane nie wyszło grze na dobre, bo chłopaki z Reflections za cholerę nie potrafią zrobić dobrego tpp i w tych momentach zabawa wyraźnie dołuje. Oczywiście fanom poprzednich części się spodoba, ale już fanom GTA – niekoniecznie. Brakuje tej wolności – misje są dość ściśle wyznaczone, a pomiędzy nimi nie ma nic do roboty. Kończymy jedno zadanie i zaczynamy kolejne. Na dokładkę hardkorowy momentami poziom trudności może sprawić, że wielu osobom odechce się w pewnym momencie grać.
Z drugiej strony misje samochodowe, co muszę powtórzyć, są bardzo fajne i wciągające, trudne i fachowo pomyślane. Ale, ale – **Driv3r** jest grą jednorazową dla każdego normalnego gracza – gdy już raz znajdziemy sposób na jakąś misję, to potem jej powtarzanie nie ma większego sensu, bo wiemy co robić. Oczywiście można pobawić się Film Directorem, albo pograć w Driving Games, czyli pościgi i ucieczki, jazdę pomiędzy bramkami i fajny survival, gdzie goni nas cała banda psychopatycznych policjantów, ale to niespecjalnie przedłuża żywotność tej gry, której przejście zajęło mi jakieś piętnaście godzin... a i to tylko dlatego, że utknąłem na jakieś pięć godzinek na jednej z misji, a w innej na trzy.
Grafika to kolejna ujma na wizerunku gry, mającej jeden z najwyższych budżetów w historii, ale najwyraźniej flota poszła w marketing, rendery i aktorów zamiast w oprawę. Mimo wszystko **Driv3r** zawiódł mnie tylko w części. To nienajgorsza gra, ale zabrakło jej ostatecznego szlifu, a programistom nieco umiejętności.
Marcellus

DAMN YOU ALL TO HELL

Uczestniczyłem w recenzowaniu **Driv3ra** zarówno bezczynnie, jak i czynnie. Bezczynnie - gdy wpatrywałem się w redakcyjny TV, na którym szalał Marcellus klnąc na czym świat stoi przy kolejnych misjach. Czynnie - gdy próbowałem je sam przejść, by nieco odpocząć. Muszę powiedzieć, że jako gra samochodowa **Driv3r** naprawdę wciąga i daje sporo satysfakcji. Oczywiście do momentu, w którym animacja nie spada poniżej piętnastu klatek na sekundę. Z kolei bieganie Tannerem to padaka, jakich wiele. Kompletny, tragiczny bałagan.
Gra jest po prostu niedopracowana. Szkoda, że Atari zmusiło Reflections do wydania niedokończonego produktu. Pół roku szlifowania i betatestów z pewnością zrobiłoby swoje. Z drugiej strony termin premiery był już przesuwany kilka razy i skoro to nie pomogło... W każdym razie: da się pograć, ale absolutnie nie spodziewajcie się rewelacji. Ach, szkoda... **[Gulash]**

PS2, Xbox *Przez sentyment...*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Reflections
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, DD 5.1 (Xbox), TV 16:9*

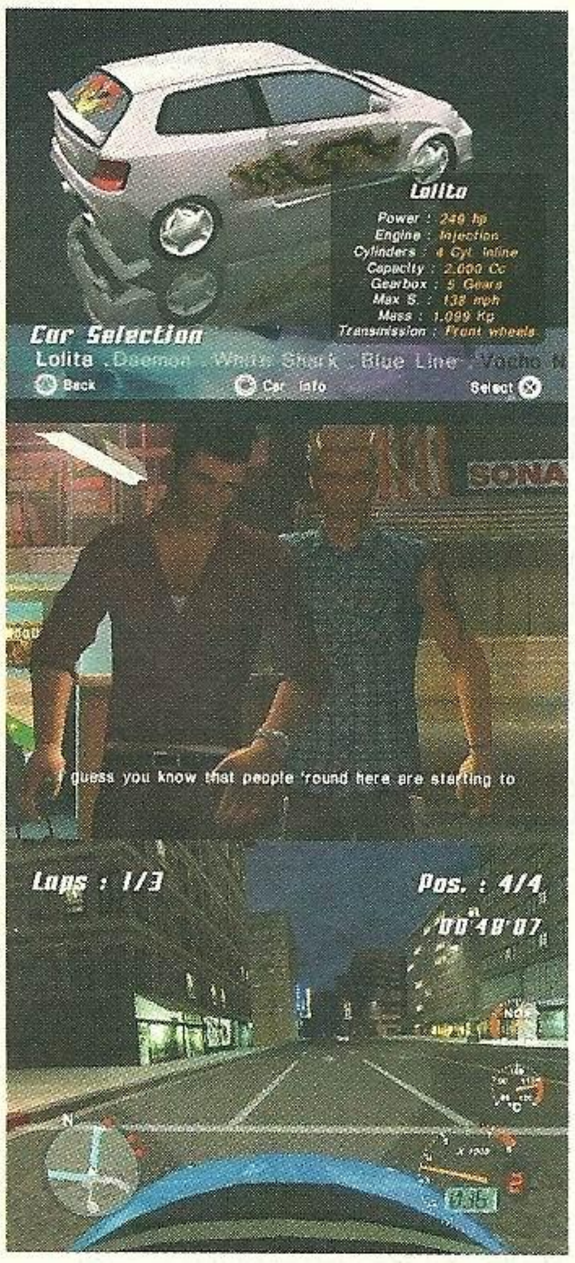
- **Dobre:** Bardzo ładny filtr podczas używania turbo. Sztampowa, choć wciągająca fabułka.
- **Złe:** Trochę za prosta i krótka, mało opcji tuningu i minimalna ilość fur.
- **Brzydkie:** Nie, raczej nie. Ale ładne też nie. Aha, Vince fatalnie się ubiera.

RPM TUNING

Za szybcy... Za wściekli... Za nudni?

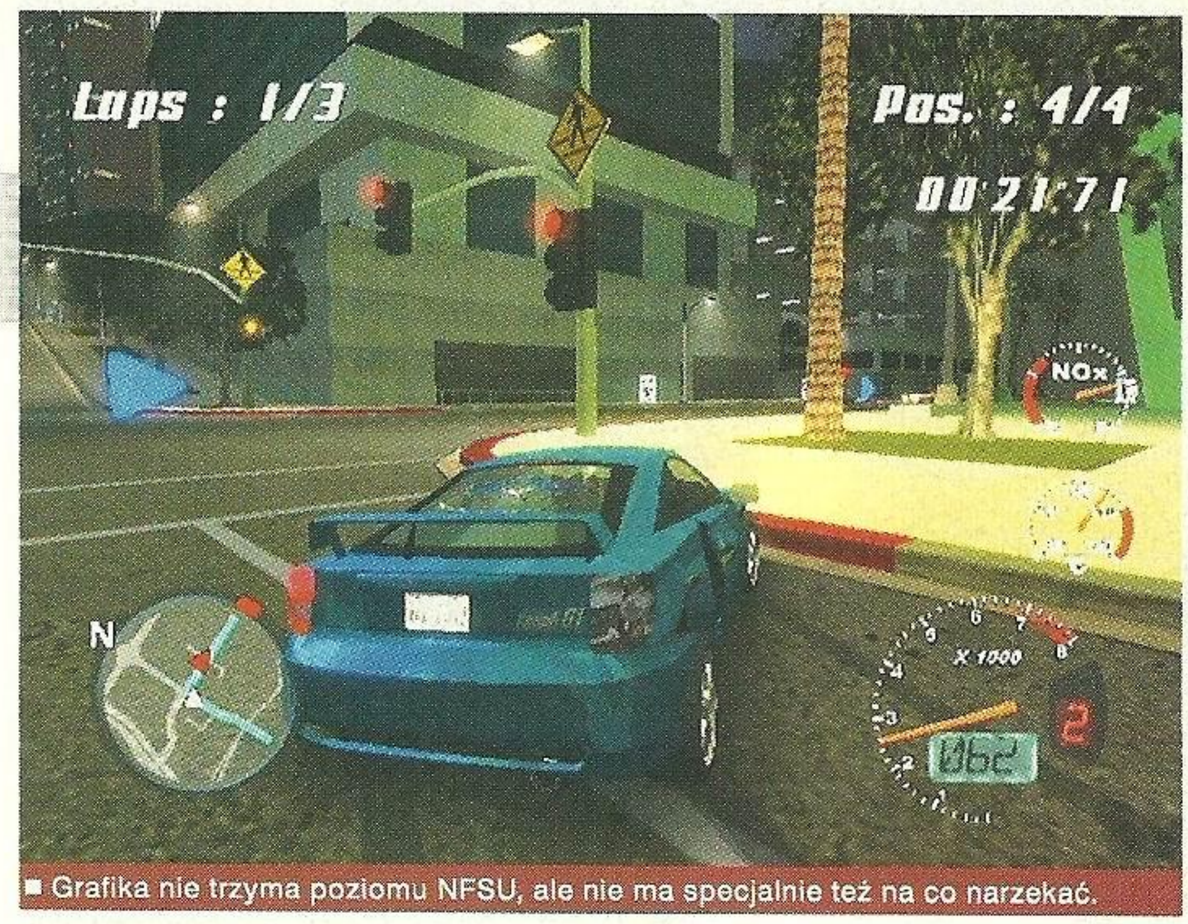
Rzeczywistość nie okazała się wcale taka zła, choć **RPM Tuning** to w zasadzie zaledwie zaczyn, na którego bazie mogłaby powstać całkiem solidna i satysfakcjonująca gra. Na przeszkodzie stanęło jednak kilka niedoróbek, choć z drugiej strony muszę przyznać, że zabawa jest całkiem wciągająca.

Podstawą gry jest tryb Adventure, w którym jako tajemniczy Vince wkraczamy w podziemny światek tuningu i nielegalnych wyścigów. Celem naszego bohatera jest dowiedzenie się czegoś na temat tajemniczego gangu o nazwie RedSet i odzyskanie skradzionej przez nich bardzo cennej fury. Kim jest Vince i dla kogo pracuje na początku nie wiemy, a ja nie zdradzę Wam tej tajemnicy, bo choć fabuła jest dość stereotypowa, to jej zgłębianie może przynieść nieco przyjemności. Ale jedno mogę powiedzieć od razu – Vince na pierwszy rzut oka jest strasznym leszczem, a ubiera się tak fatalnie, że aż słów brak. Mimo tego przyciąga uwagę lokalnej seksbomby, oczywiście latynoski – Carmen jej na imię. Mamy więc także wątek miłosny oraz obowiązkowy zwrot akcji przy samym końcu gry.



Tryb Adventure byłby całkiem znośny, gdyby nie kilka spraw. Najważniejszą jest kompletna liniowość fabuły, brak jakichkolwiek rozgałęzień i alternatywnych dróg w wypadku wtopy na którymś zadaniu – po prostu Game Over i zaczynamy od save'a. Samych zadań jest kilka typów, przede wszystkim wyścigi z trzema przeciwnikami na kilku okrążeniach trasy poprowadzonej ulicami miasta (bardzo podobnego, do tego, które znamy z Midnight Club 2). Długość tych tras waha się pomiędzy minutą z hakiem potrzebną na pokonanie jednego okrążenia, a ponad czterema minutami. Oprócz tego są też przejazdy na czas z miejsca na miejsca, podobne wyścigi z jednym lub trzema przeciwnikami (czasami bardzo długie – nawet ponad sześć minut). Dodatkowymi rozrywkami są pościgi za uciekinierami i ucieczki przed policją – obie zrealizowane w stylu podobnym do wiekowego Drivera. Niestety bardzo łatwe. W grze o tuningowanych samochodach nie może zabraknąć wyścigu na ćwierć mili, który również nie należy do specjalnie wymagających – wystarczy trzymać gaz i włączyć nitro. Najtrudniejszym wyzwaniem są jednak misje łączone – najpierw trzeba na czas dojechać na miejsce wyścigu, a potem w trzech kolejnych starciach zapewnić sobie wystarczającą do zdobycia mistrzostwa liczbę punktów. I powiedzmy, że w drugim lub trzecim wyścigu straciliście szansę na mistrzostwo i musicie zaczynać od początku – nie ma możliwości rozpoczęcia od pierwszego wyścigu, trzeba zacząć od dojazdu na miejsce startu, co sztucznie wydłuża czas zabawy. A w przypadku wyścigów, które trwają po kilkanaście minut (na przykład trzy okrążenia po pięć minut) każdy, sprawia, że mamy przynajmniej pół godziny w plecy oraz kilka nadszarpniętych nerwów.

Jednak największym rozczarowaniem trybu Story jest brak samochodów – na początku wybieramy jedną z trzech fur i ją sobie w miarę przypływu gotówki tuningujemy, po



■ Grafika nie trzyma poziomu NFSU, ale nie ma specjalnie też na co narzekać.

pewnym czasie dostajemy od gry nową furę (możemy ją przyjąć lub nie) i znów ją tuningujemy, aż wreszcie dostajemy trzecią bryczkę i znów ją ulepszamy... I to wszystko! Nie można sobie kupić jakiegoś nowego samochodu, nie można mieć dwóch, czy trzech – trzeba jeździć tym, co nam gra oferuje, w związku z czym brakuje radości płynącej z zapoznawania się z nową furą i jej ulepszania. Niewybaczalne moim zdaniem.

W sumie cała gra jest dość płytka w samochody – tuningować możemy zaledwie kilka bryk, a pozostałe, które podczas gry odkryliśmy dostępne są tylko podczas Quick Race'ów i w nich nic nie możemy poprawić.

Sam tuning jest całkiem fajny, choć niezbyt rozbudowany. Oprócz grzebania w zawieszeniu, skrzyni biegów, czy silniku nie mogło się obyć bez zmian w wyglądzie fury. Od poszczególnych części, w stylu spoilera, czy lusterek, aż do koloru nadwozia, felg, zestawu audio, który tak w zasadzie do niczego potrzebny nie jest – muzyka w grze jest słaba. Podobnie jak monotonne dźwięki silników. Oczywiście da się znieść, ale zdecydowanie brakuje tu kopa.

Grafika jest już lepsza: solidne modele pojazdów, zniszczenia (choć stłuczone tylne światła nadal zapalają się podczas hamowania) i całkiem przyzwoite otoczenie oraz jeżdżące po ulicach samochody. Momentami jest trochę zbyt schludnie i nierealnie, ale w sumie przyzwoicie. Na plus zdecydowanie zaliczam efekt turbo – ładny filtr, bardzo ładne rozmycia światełek i przyzwoite poczucie speeda. To niewątpliwie najmocniejszy punkt wizualiów **RPM Tuning**.

Model jazdy jest oczywiście zręcznościowy i całkiem przyzwoity poza kilkoma małymi szczegółami. Kolizje są dość nieprzewidywalne – czasami furę odbije w bok, a czasami nie, a starcia z przeciwnikami najczęściej kończą się naszym wypadnięciem z trasy. Najgorsze jest jednak to, że silnik gry średnio radzi sobie w momencie, gdy nasza fura oderwie się na moment od ziemi, na przykład po małej hopce lub przejechaniu przez krawężnik – zaczynają się piruety i nijak nie da się opanować samochodu. Wygląda to jak mała niedoróbka, ale być może jest zamierzone.

RPM Tuning to niezła propozycja dla fanów zręcznościowych wyścigów, choć trochę uboga w opcje i niezbyt długa. Taki średniak bez większych ambicji. Na szczęście powinien być w miarę tani (kosztuje 30 Euro, a taki choćby Drakengard - 60 Euro!), choć z drugiej strony trzeba przyznać, że NFS Underground również do drogich gier nie należy. Jeżeli jeszcze nie macie jej w swej kolekcji, to radziłbym zacząć właśnie od propozycji EA, a **RPM Tuning** zostawić sobie na potem.

Marcellus

PlayStation 2 *W dobrej cenie można się skusić.*

- *Wydawca:* Wanadoo
- *Producent:* Babylon
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Cared 8Mb*

■ Wbrew tytułowi tuning nie jest specjalnie rozbudowany, ale za to całkiem zabawny.

- **Dobre:** Prawdziwy pokaz możliwości graficznych PlayStation 2! Przyjemna rozgrywka, świetna wyrzynka i system nagradzania.
- **Złe:** Czasem głupiutki pomocnik, liche wstawki CGI.
- **Brzydkie:** Podstawowy tryb trudności jest zbyt podstawowy.

■ Kultowy Leon Zawodowiec tym razem jako francuski policjant trzaskający z bicza w szesnastowiecznej Japonii.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Kiedy myślałeś, że Capcom powiedział już ostatnie słowo...

Na rynku pojawiła się trzecia i zdecydowanie najlepsza odsłona Onimushy, jaka dotychczas opuściła studia developerskie tego producenta. Jest śliczna. To jedna z najładniejszych gier wydanych na PlayStation 2 i konsole w ogóle. Już na wstępie wita się z graczami pięciominutowym, nieprawdopodobnie wykonanym, dynamicznym intrem, a następnie przykuwa do pada intrygującą fabułą, bardzo fajnymi postaciami, klimatem, oprawą i tą niesamowitą grywalnością zmuszającą do wysilenia zarówno szarych komórek, jak palców. Do licha, jeśli są wśród gier dzieła sztuki, to **Onimusha 3** po prostu musi być jednym z nich.

SŁOWO NA POCZĄTEK

Mimo, iż **Demon Siege** to trzecia część najfajniejszej jak dotąd samurajskiej serii wśród gier video i pełno w niej nawiązań do poprzednich odsłon gry, bez problemu odnajdą się w niej wszyscy gracze, również osoby, które kupiły konsolę pół roku temu i nieufnie spoglądają w kierunku pozycji z numerkiem w tytule. Zarówno fabuła, jak i cały świat **Onimusha 3** zbudowany został w taki sposób, aby nowi, niezaprawieni w boju gracze dowiedzieli się możliwie jak najwięcej o trylogii Capcom i bez problemu potrafili wskazać palcem na złego, demonicznego Nobunagę oraz szlachetnych i potężnych samurajów pokroju Samanosuke Akechi czy Jubei Yagyu. Warto napisać kilka słów na temat fabuły **Demon Siege**, która rozegra się równolegle – na początku szesnastego i dwudziestego pierwszego wieku. Oto piekielny cesarz Nobunaga, okrutnie bity przez bohaterów poprzednich części gry dochodzi do wniosku, że pora już na ostateczne przejęcie władzy nad światem. W tym celu zaczyna zbierać potężną armię umarłych, podgniłych wojowników, którzy na jedno skinienie swojego mistrza gotowi będą rozleźć się po świecie siejąc terror i zniszczenie. Tym razem Nobunaga chce to rozegrać nieco inaczej niż zwykle, planuje bowiem rozpocząć inwazję nie w XVI wieku, a właśnie dziś, w roku 2004, dokładnie w centrum Paryża. Pomocą służy mu podręczny szalony naukowiec, niejaki Guildenstern, opracowujący na rozkaz mistrza stosowne portale czasu, przez które przecisną się pierwsze partie najeźdźców, a ostatecznie sam Nobunaga.

Dzielny samurai Samanosuke, mimo iż wycina w pojedynkę hordy przegniłych wojowników, nie potrafi poradzić sobie z piekielnym dyktatorem. Drugi bohater tej historii, twardy i niesamowicie chłodny policjant Jacques, mimo iż dwoi się i troi, także nie najlepiej radzi sobie z inwazją potworów na ulicach swego miasta.

Tylko w **Onimusha 3** będziecie świadkami tego, jak skrzyżują się losy obu bohaterów oraz jak wspólnymi siłami dzielne chłopaki postarają się zażegnać śmiertelne niebezpieczeństwo. Czeka Was masa świetnych akcji, w tym widok Jacquesa siejącego z pistoletu w 1582 roku oraz samuraja, osłupiałego na widok dzwoniącego telefonu komórkowego. Capcom fajnie sobie wymyślił tę historię i myślę, że przypadnie Wam ona do gustu.

KILERÓW KILKU

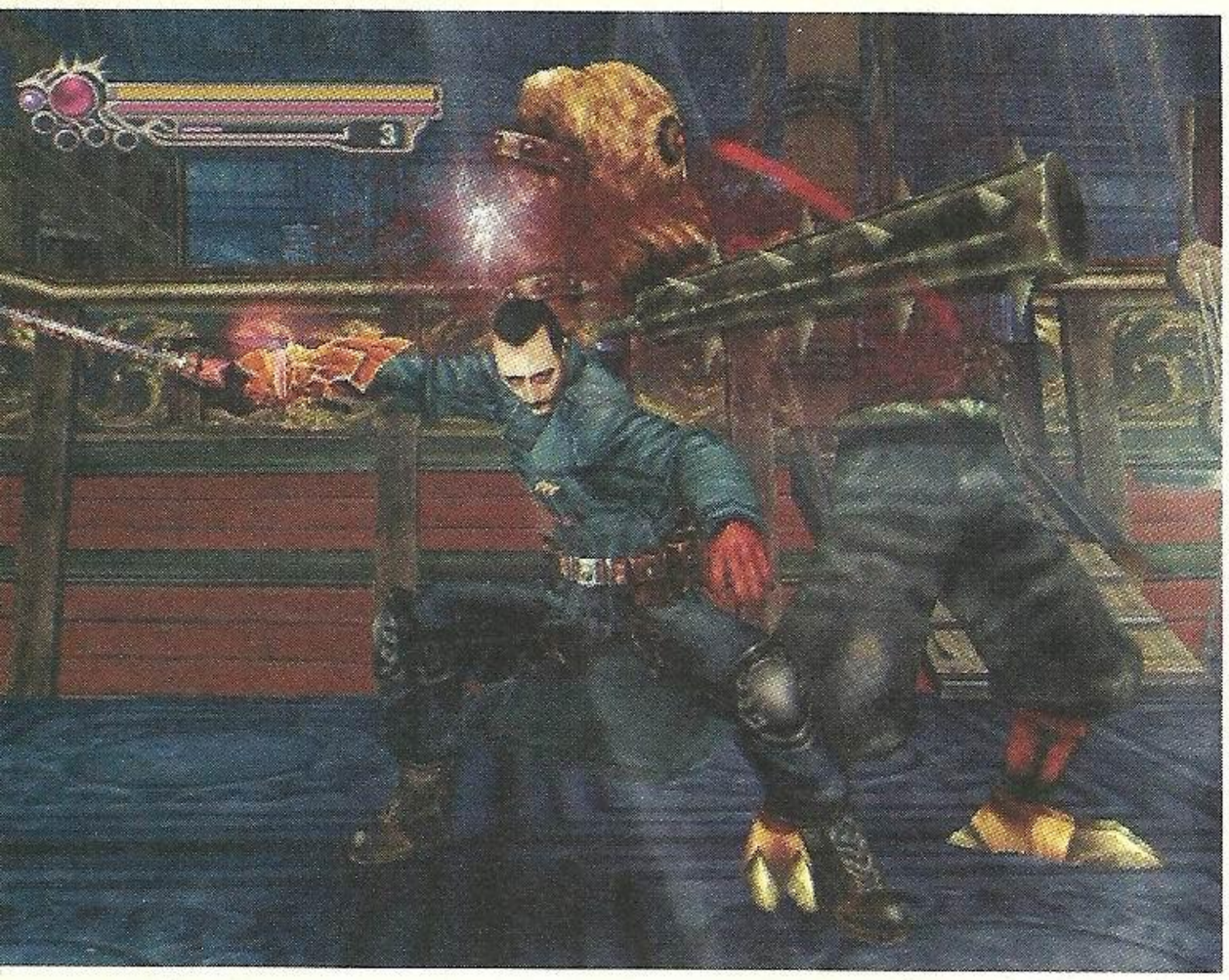
Capcom oddaje w nasze ręce dwóch kapitalnie przygotowanych bohaterów. Jednym z nich będzie Samanosuke, doskonale znany ludziom, którzy ukończyli pierwszą część gry i główkowali, gdzie też podziewał się przez cały ten czas ich ulubiony samuraj. Pamiętamy przecież, że po strasznym sklepaniu Nobunagi chłopak gdzieś zniknął, a bohaterem kolejnej odsłony gry był niejaki Jubei Yagyu. Nieważne. Samanosuke wraca dysponując miażdżącymi umiejętnościami i uzbrojeniem. Warto nadmienić, iż w jego rolę ponownie wcielił się (tak jak w pierwszej części gry) japoński aktor Takeshi Kaneshiro. Poznałem go momentalnie. To przecież kultowy Miyamoto z filmu *Returner*. Natomiast jego partner robi jeszcze większe wrażenie, przynajmniej na nas, europejskich graczach. W rolę francuskiego policjanta Jacquesa wcielił się sam Jean Reno, a stopień jego odwzorowania jest godny podziwu. Posępna mina, charakterystyczne poruszanie się, długi płaszcz. Jeśli brakowało Wam tego faceta w mocnej, brutalnej roli (jak Leon Zawodowiec, czy Wiktor Sprzątacz) to Capcom zadba o Wasze potrzeby należycie. Jean to świetny pomysł, nadający postaci Jacquesa niesamowitego charakteru. Dodatkowo cieszy też fakt, iż panowie użyczyli swych oryginalnych głosów (jedynie na początku i na końcu gry), jednak Takeshiego usłyszymy wyłącznie w japońskiej edycji Onimushy. Swoje pięć minut będzie miała również kobieta Jacquesa, śliczna i bojowa policjantka Michelle, której karabiny przyprawią Was o zawrót głowy. Na wyjątkowo wytrwałych graczy czeka także pocieszny samurai o swojsko brzmiącym imieniu Heihachi wraz z przyjemnym pakietem misji. Cztery grywalne postacie, w tym dwóch charyzmatycznych, głównych bohaterów to świetna perspektywa.

■ W roli fińskiego drwala wycinającego paskudne rośliny też sprawdza się skutecznie.

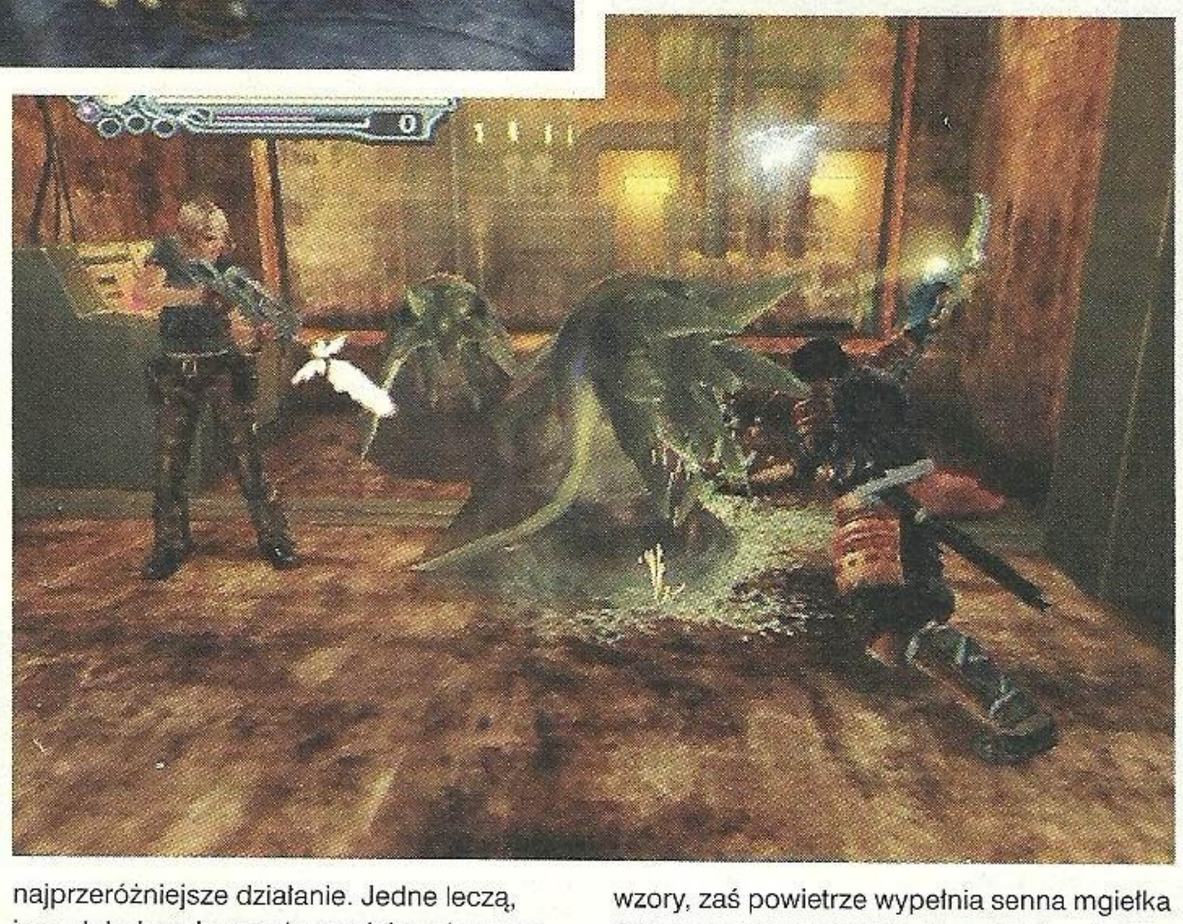
PRACA, PRACA...

Na czym polega zabawa? Cóż, znacie to, ale nie zaszkodzi przypomnieć. Zadaniem zarówno Jacquesa jak i Samanosuke będzie przeczesywanie różnych miejsc i zakamarków w poszukiwaniu kluczowych dla fabuły rzeczy. Gra stara się mniej więcej po równo dzielić czas na obu bohaterów i możecie być pewni, że po odwaleniu jakiejś większej akcji jako samuraj, niezwłocznie zostaniecie przeniesieni pięć wieków w przeszłość, aby gliniarzem też nieco namieszać. Niestety, tak to już jest z tymi survival horrorami od Capcomu, że nie obędzie się bez żmudnego biegania trzy, cztery razy po udeptanych wcześniej ścieżkach. Znaleziony na końcu planszy miecz zetnie rośliny pozostawione na początku. Odkryty na dnie lochów katedry skrypt pozwoli pozbyć się złych mocy lewitujących nad statuetkami przy wejściu. I tak dalej, doskonale znacie ten nieunikniony backtracking, podstępnie wydłużający czas rozgrywki. Z drugiej strony, wszystkie zwiedzane lokacje są prześliczne i toną w mnóstwie szczegółów, najwyższej jakości tekstur oraz fenomenalnym oświetleniu. Nie czułem zatem specjalnego zmęczenia, a wręcz przeciwnie, do niektórych miejsc wracałem czasem nieproszony, ot, choćby pod pretekstem zmierzenia się z potworami. Aha, fajnym pomysłem okazały się być tak zwane zadania łączone. Za pomocą specjalnych portali panowie przekazywali sobie różne przedmioty i używali ich w stosownym czasie. Przykładowo – Jacques znalazł korzeń roślinki i zasadził go przy murze olbrzymiego zamku. Pięćset lat

■ Część wstawek liczona jest w czasie rzeczywistym, bezpośrednio na silniku gry.



później w tym samym miejscu Samanosuke napotkał na olbrzymią winorośl, po której bez problemu wdrapał się na górę.
Non stop czuć kooperację.
Poza zagadkami, chłopaki zmierzą się z hordami piekielnych sługusów i tu gra pokazuje kolejny lwi pazur. Nadchodzące zewsząd zło trzepie się niesamowicie przyjemnie, ale należy też z odpowiednim wyczuciem blokować, sprzedając kontry oraz uniki. To istotna sprawa, bo przeciwnicy, początkowo słabi jak szczenięta nabierają z czasem siły. Jacques i Samanosuke dysponują zbliżonymi umiejętnościami bojowymi, a jedyne, co ich różni, to zestaw dostępnych środków do zabijania. Samuraj z założenia wali mieczami i toporami, a policjant trzaska z bicza, dzidy oraz kręci olbrzymią stalową kulą zawieszoną na łańcuchu. Jeśli opanujecie kilka specjalnych kombinacji, Francuz nie zawaha się wyciągnąć broni i ostrzelać nią przeciwnika przy jednoczesnym trzymaniu go na łańcuchu, bądź przyduszaniu butem do ziemi. Warty odnotowania jest także fakt, iż z każdego zabitego potępieńca ulatują różnokolorowe sfery, które należy niezwłocznie zasysać. Kolorowe dymki mają najprzeróżniejsze działanie. Jedne leczą, inne doładowują pasek specjala, a jeszcze inne pozwalają bohaterom w stosownych punktach wzmocnić broń, zbroje oraz poprawić wydajność magicznych rękawic. Szkoda trochę, że podręczne żelastwo ma jedynie trzy stopnie zaawansowania, a po jednokrotnym ukończeniu gry, będziecie już niemal całkowicie dopakowani. Przez większość drogi bohaterom towarzyszy mała, na wskroś japońska wróżka, którą cierpliwi gracze wyposażać będą w dodatkowe, użyteczne moce (leczenie, dopałki i w ogóle). Aby to zrobić, należy obwąchiwać każdy zakamarek gry i szukać specjalnych szlafroków dla wróżki. Nawet pomimo tego, jak zabrzmiało poprzednie zdanie, gra nadal jest przyjemna i znośna dla każdego. Może poza piszczącym wokalem wróżki...



JUŻ NIC NIE WIDZĘ!

Onimusha od zawsze słynęła z pięknych, prerenderowanych krajobrazów i wnętrz, po których bujali się dzielni wojownicy. Nie tym razem. Capcom uderza w całkowicie trójwymiarowe przestrzenie i (no nie uwierzycie!) gra zyskuje przez to porażająco piękny i absolutnie urzekający wygląd! Lasy wypakowane są drzewami, paprotkami, strumyczkami, a wszystko to faluje na wietrze, przy soczystej kolorystyce i oświetleniu. Woda, w której brodzi zarówno Jacques, jak i Samanosuke załamuje się, drży i faluje. Jednak skąpany w zachodzącym słońcu zamek, gdzie uważnie przyglądając się ścianom dostrzeżecie pojedyncze cegiełki i wzory, zaś powietrze wypełnia senna mgiełka (bloom jest wszędzie) to istne dzieło sztuki i na pewno niejednokrotnie będziecie nagrywali w tym miejscu stan gry, aby pochwalić się znajomym możliwościami swojej konsolki. Pokłony zachwytu składam również niesamowicie płynnej animacji i lekkiemu rozmyciu towarzyszącemu co bardziej dynamicznym kadrom. **Onimusha 3** pretenduje do miana najpiękniejszej gry na PS2. Oczywiście, nie można dowolnie poruszać kamerą, ale autorzy mogli przez to odpuścić sobie na przykład rysowanie sufitu w miejscu gdzie zwyczajnie go nie widać, przeznaczając uzyskaną nadwyżkę mocy na szczegóły otoczenie. Gra wygląda niepowtarzalnie! Warto choć raz rzucić okiem na nową Onimushę i ten niesamowity silnik graficzny, na którym pewnikiem powstaje prequel do DMC.

MIMO TO...

Jestem oczarowany nową Onimushą, ale to nie znaczy, że nie widzę kilku błędów. Wymieńmy to szybko. Bardzo fajnie, że zarówno Jacques, jak i Samanosuke mogą w wybranych momentach gry liczyć na wsparcie. Samuraj przebiegnie się czasem w towarzystwie Michelle, zaś policjant powalczy u boku... młodszego o 10 dni Samanosuke, nieświadomego nadciągającej porażki w starciu z Nobunagą. Pomocnik to pożyteczna rzecz, ale nie wówczas, gdy biega się w wąskich zaułkach i ciasnych przejściach. Postać sterowana przez konsolę stoi wówczas bezradnie, a wszelkie próby ominięcia jej kończą się fiaskiem. Takiego muła należy pchać mozolnie przed siebie i liczyć, że nie potrwa to zbyt długo. Dziwna jest też sprawa z animowanymi wstawkami. O ile intro jest zniewalającym, renderowanym doświadczeniem, tak pozostałe filmiki, łącznie z kończącym grę outrem są plastykowym, sztucznym i zwyczajnie brzydkim teatrzykiem. Całość wygląda na robotę niezależnych ekip, choć pod wstawkami CGI podpisuje się niezmiennie jedna ekipa (ROBOT). Animacja podczas gry wprowadza w głęboki zachwyt, ale ostre (na szczęście bardzo rzadkie) chrupnięcia już z niego wyprowadzają. No szkoda. Aha, **Onimusha 3** jest banalnie prosta. Poziom normal można spokojnie zaliczyć bez robienia jakichkolwiek sejwów. Potem oczywiście dochodzą dodatkowe stopnie trudności (Hard, Issen, Oni Hard i niewiarygodny Ultimate), co nie zmienia faktu, że podstawowy tryb jest śmieszny. No i oczywiście dubbing straszliwie ssie (amerykański, bo akurat francuski się udał), ale to już nie dziwi.

NIE WIERZĘ!

Tak czy inaczej, nowa Onimusha to zakup obowiązkowy. Jest niesamowicie grywalna, straszliwie absorbująca, nieprawdopodobnie wykonana i spektakularna. Znajdziecie w niej od zatrzęsienia bonusów (powraca oczywiście przeprawa przez Dark Realm i szukanie najmocniejszego miecza w grze) oraz mini-gier. Przełknięcie gry za pierwszym razem zajęło mi około jedenastu godzin, ale ostatecznie schodzę już poniżej pięciu. Ciągle chce się grać i podziwiać kunszt magików z Capcom. **Onimusha 3** to świetna inwestycją. Myślę, że warto ją kupić i pilnie śledzić kolejne kroki mistrzów. Oni nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa.

Matt

Padem i mieczem

Onimusha 3 doczekała się dwóch, oficjalnych kontrolerów. Najwięcej emocji budzi oczywiście **Katana: The Soul Controller**, czyli plastikowy, bezprzewodowy miecz, za pomocą którego można wymierzać ciosy jako Samanosuke/Jacques. Podłużna zabawka napakowana jest sensorami ruchu, pozwalającymi graczowi na mniej lub bardziej pomyślne kopiowanie oryginalnych wymachów obecnych w grze. Przyciski znane z Dual Shocka 2 umieszczone zostały wzdłuż miecza, przez co sprawne sterowanie postaciami jest praktycznie niemożliwe. Katana spychana jest na Zachodzie w cenie 150 dolarów, wraz ze śliczną, plastikową pochwą. Strasznie jestem ciekaw, czy ktoś z Was skusi się na ten gadżet. Drugim kontrolerem jest lekko zmodyfikowany Dual Shock, z poprzestawianymi przyciskami Start i Select. Oko przyciąga bardzo fajna grafika z mordą piekielnego Samanosuke i kilka logosów z gry. Pad zwie się zwyczajnie – **Onimusha 3 Controller** i poza guziczkami Turbo oraz Mode, nie odnotowaliśmy większych zmian w stosunku do oryginalnego kontrolera. Ot, taki mały, pomysłowy wyciskacz kasy.

PlayStation 2 — *Takiej Onimushy jeszcze nie widzieliście!*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

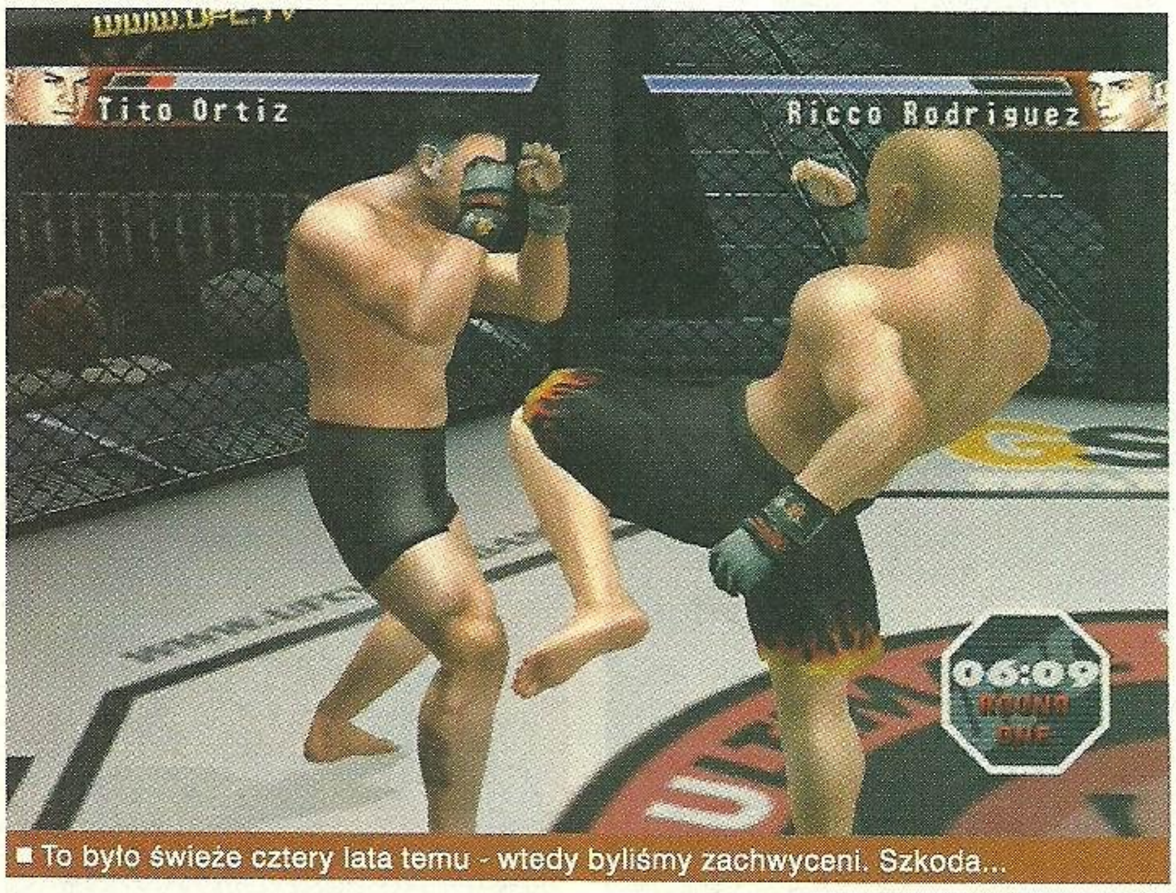
9.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

UFC SUDDEN IMPACT

Równia pochyła – jedna z najbardziej obiecujących bijatyk stacza się coraz niżej

W tym momencie seria UFC wpadła w tak małą niszę, że chyba się z niej już nie wydostanie. Sprzedaż jest słabiuśka, nakłady finansowe na produkcję proporcjonalnie wysokie, a developerką od pewnego czasu zajmują się amatorzy, którzy jakoś nie uczą się na błędach. Dla przypomnienia – pierwszą część stworzyli programiści z Anchor (jeszcze na Dreamcasta), którzy porzucili potem swe dziecko i zajęli się wrestlingami (między innymi WWE Raw na Xboxa), a także stworzyli świetne Pride FC na PlayStation 2, które tak na marginesie jest najlepszą grą oddająca walki MMA, jaką możecie znaleźć na rynku. Potem seria UFC krążyła po różnych producentach, aż trafiła do kolesi z Opus. Pewnie dlatego, że najtańsi, co niestety widać od pierwszego rzutu okiem – gra po prostu zatrzymała się w rozwoju, szczególnie wizualnym. Niewiele różni postacie oglądane na ekranie od tych, które cztery lata temu potrafił wygenerować Dreamcast – engine się nie zmienił, a czas płynie nieubłaganie. Wygląda to po prostu sztucznie, fajterzy mają kijki wsadzone tam gdzie słońce nie dochodzi i w ogóle wyglądają jak plastikowe zabaweczki. A na



■ To było świeże cztery lata temu - wtedy byliśmy zachwyceni. Szkoda...

■ Można stworzyć zawodnika i wystawiać go w turniejach, ale to żadna nowość.

dokładkę stare demony nie próżnują – nadal dochodzą ciosy, które dojść nie powinny, a kolizje są mocno, że to tak ładnie ujmę – dyskusyjne. Dźwięk też taki sobie, nie przeszkadza za bardzo, ale też nie oddaje wiernie odgłosów dochodzących z ringu.

W trybach gry zmieniło się również niewiele. Nowością jest tylko tryb Story, czyli forma kariery znana z poprzednich części, ale nieco sfabularyzowana. Jako „uliczny wojownik", uczestniczący w każdej barowej bójce zostajemy dostrzeżeni przez trenera, który oferuje, że zrobi z nas fajtera UFC i tak zaczyna się trening polegający na wykonywaniu prostackich zadań w stylu: uderz kolesia dwa razy z lewej i raz kopnij albo obal trzy razy na ziemię. Wszelkie wypowiadane przez trenera kwestie pojawiają się w formie tekstu w małym okienku i nie służą do niczego. No, może poza kilkoma prostymi wskazówkami dotyczącymi sterowania. W każdym razie jest to nuda – trening trwa w sumie trzy lata, czyli mamy jakieś 72 różne zadania do wykonania, po których rośnie doświadczenie naszego wojownika i nie daje nic, poza tym, że tak stworzonego i wyszkolonego kolesia możemy potem używać w innych trybach gry. Powinna to być dłuższa zabawa przechodząca w karierę UFC, a nie tylko bardzo rozdęte tworzenie postaci by móc korzystać z jej usług w innych rodzajach zabawy.

Nic nie ratuje **UFC: Sudden Impact** przed totalną przeciętnością, tych kilka więcej ciosów oraz nowych możliwości podczas walki w stylu przyparcia przeciwnika do siatki otaczającej oktagon, czy wywalenia mu z kolanka w tak zwanej pozycji side-mount to tylko kropla w morzu potrzeb i nadal zaledwie zaczyn czegoś, co mogłoby być bardzo dobrym symulatorem mordobicia. Ale bez kasy i reklamy nie będzie zysków, a bez zysków nie będzie większego budżetu i nic w tej kwestii się w najbliższym czasie nie zmieni. A najpewniej już nigdy.

Marcellus

PlayStation 2 *Początek końca fachowej niegdyś serii*

- *Wydawca:* Opus
- *Producent:* Global Star
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.0

RIDING SPIRITS 2

Papierowy trygrys, zaczadzony smok

A tak, na papierze, czyli w zapowiedziach prasowych Capcomu **Riding Spirts 2** wygląda całkiem zachęcająco. No wiecie, że niby to takie Gran Tursimo dla maniaków dwóch kółek, że dużo motocykli, masa części do tuningu, kaski, kombinezony i inne duperele. Ale w rezultacie dostaliśmy coś potwornie niestrawnego i obrzydliwego. Pierwsza część wydana kilka lat temu pomimo swych niedoróbek była pewną nadzieją, że w drugiej programiści usuną błędy, poprawią grafikę i dźwięk, a prowadzenie motocykla uczynią łatwiejszym. Niestety, deja vu i to po wielokroć.

Zacznijmy może od grafiki. No trzeba przyznać, że graficy naprawdę się popisali, tylko nieco spóźnili – o jakieś pięć lat. Gdyby ta gra ukazała się na starszą siostrę PlayStation 2 byłaby miss piękności, a achom i ochom nie byłoby końca. A tak, no cóż. Brak anty aliasingu, brzydkie otoczenie i tekstury, marne modele motocykli i jeźdźców, przedpotopowe menu i ogólna bieda. Dla przypomnienia – PS2 jest na rynku od czterech lat, a to chyba czas aż nadto wystarczający do przyswojenia sobie podstaw programowania konsoli. Jak widać na przykładzie **Riding Spirits 2** nie każdemu to jednak wystarcza. Zresztą nawet gdyby ukazała się podczas premiery to i tak nie wzbudziłaby zachwytu – wszyscy zgodnie by orzekli: „gra jak z PS one, tylko w podbitej rozdzielczości". Tak, jest aż tak źle, ale to nie koniec – dźwięk jest jeszcze gorszy. Na początku myślałem, że znów cieć mi pod oknem z kosą elektryczną szaleje. Ale nie, niestety, to gra.

Heh, najlepsze dopiero przede Wami, bo to wcale nie koniec, przecież jest jeszcze model jazdy. Przerażająco nieprzyjazny i mało intuicyjny. Aha, z fizyką ma zaś tyle wspólnego, co ta gra z przyjemnością. Pierwszych kilkanaście zakrętów to wieczne wypadanie z trasy. Po pierwsze dlatego, że trasa jest nieoznaczona, brakuje na przykład tych małych tabliczek ze znaczkiem zakrętu i podaną

■ Może na tym screenie wygląda ładnie, ale nic bardziej mylnego. Gra jest paskudna.

odległością. Po drugie i tak by ich nie było widać, tak samo jak zakrętów. A po trzecie, uczucie prędkości oszukuje, więc nawet gdy wydaje się, że jedziemy wolno, to i tak możemy wypaść z zakrętu. I po raz enty obejrzeć fatalną animację wypadku i posłuchać świetnego odgłosu uderzenia w przeszkodę.

Ale zaraz przed zdenerwowaniem na kiepski i nieprzyjazny model jazdy przychodzi nuda. Ta gra jest po prostu nudna jak flaki z olejem. Nieefektowna, z nużącym dźwiękiem i karierą, która zwyczajnie zniechęca do grania przez swoją całkowitą liniowość i kiepski system nagród. Aha, przez dłuższy czas się oszukiwałem, że coś się w **Riding Spirits 2** kryje, ale nie. Trzeba gigantycznego samozaparcia, żeby opanować model jazdy, nieco większego żeby patrzeć na to, co dzieje się na ekranie i słuchać brzęczenia z głośników oraz desperacji, żeby przebić się przez karierę. Szkoda czasu. A jeżeli Capcom zrobi trzecią część tej gry na PS3, to ja się nie łudzę – i tak będzie wyglądała tak samo.

Marcellus

■ Gran Turismo na dwóch kółkach? Buhahaha...

PlayStation 2 *Cienizna. Moto GP od Namco jest lepsze.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

4.0

TWO WARRIORS UNITE AGAINST
THE LEGIONS OF HELL

JEAN RENO TAKESHI KANESHIRO

鬼武者 ONIMUSHA™ 3

CAPCOM

WWW.ONIMUSHA3.CO.UK

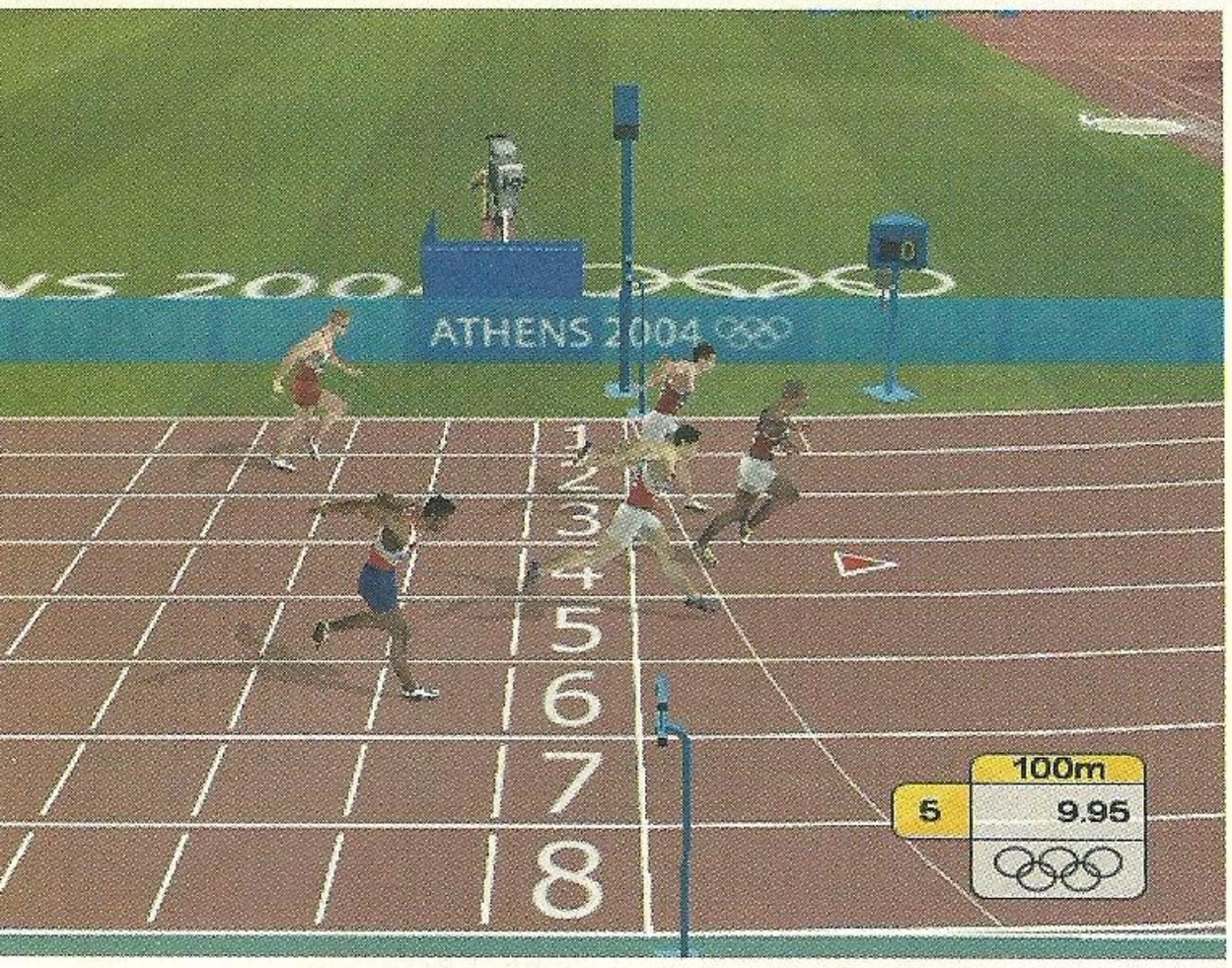
PlayStation®2

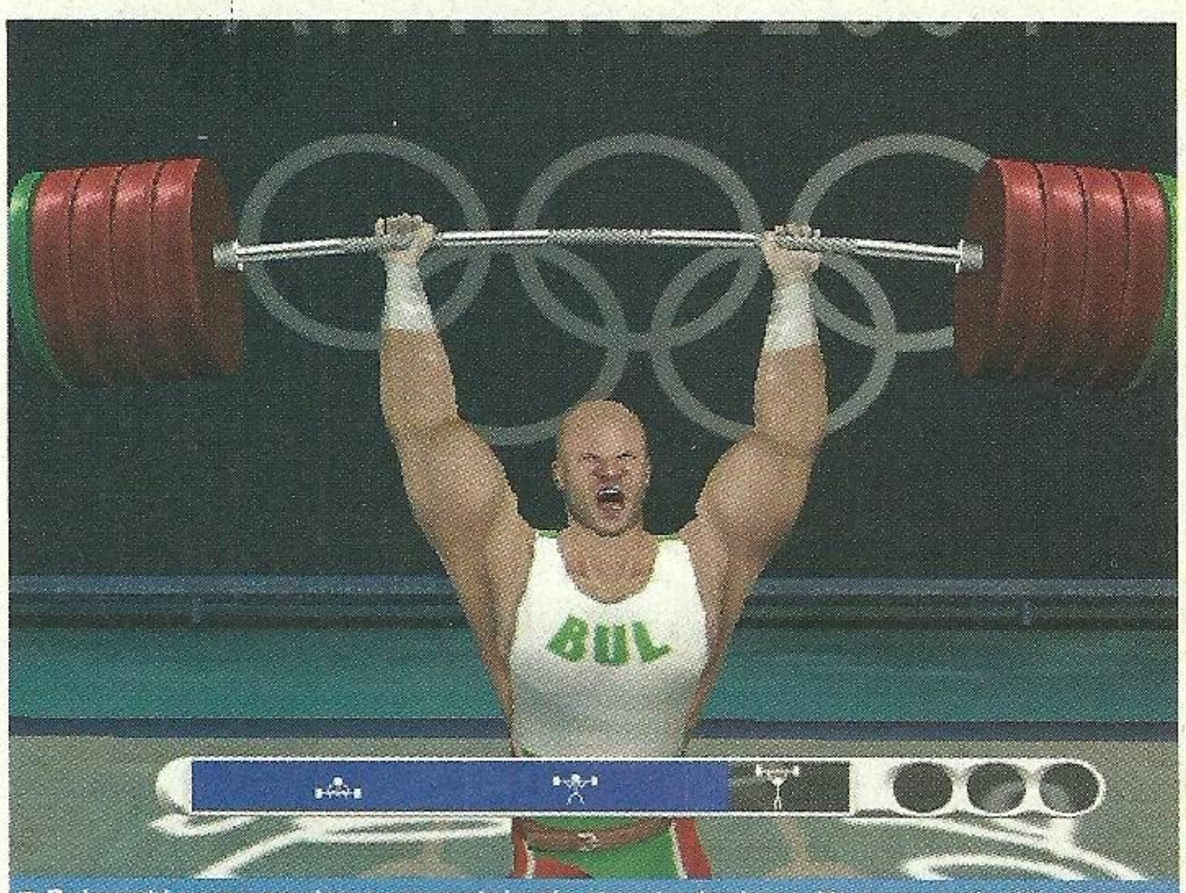
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Onimusha™ 3, Character Samanosuke by / Personnage de Samanosuke par ©Fu Long Production, © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED / TOUS DROITS RESERVES

GOOD. BAD. BOTH.

DRIV3R™

- **Dobre:** Kilka innowacji i przyjemna rywalizacja w większym gronie.
- **Złe:** Zniszczone pady i obtarte palce. Beznadziejny dźwięk.
- **Brzydkie:** Cała oprawa graficzna.





■ Bułgarski wyczynowiec z pewnością nie stosuje dopingu. Na pewno nie. Nie i już.

ATHENS 2004

Na całe szczęście igrzyska olimpijskie odbywają się co cztery lata

Gdyby zdarzały się częściej, moje palce mogłyby tego nie wytrzymać. No dobra, do rzeczy. Jeżeli pamiętacie stareńkie gry lekkoatletyczne z czasów Atarynki czy C64, to schemat jest Wam dobrze znany – trzeba dużo i szybko klepać po przyciskach (heh, majtanie joystickiem było fajniejsze) i w odpowiednich momentach wcisnąć inny przycisk, żeby na przykład przeskoczyć nad płotkiem lub skoczyć w dal. Motyw, że tak powiem, oklepany. Jednak w przypadku **Athens 2004** to nie wszystko, bo spora część dyscyplin opiera się na trochę innych założeniach. Ale o nich za chwilę – zacznijmy od tych, w których jest najwięcej mashowania. Tu standardowo: biegi na 100, 200 i 400 metrów, wszystkie dyscypliny związane z pływaniem, podnoszenie ciężarów, rzut oszczepem, skok w dal i trójskok, a także skok o tyczce. Oczywiście w wielu z nich dochodzą dodatkowe elementy, jak choćby ustawienie kąta za pomocą lewej gałki analogowej w rzucie oszczepem, zatrzymanie suwaczka w odpowiednim momencie podczas skoku o tyczce czy też zaczerpnięcie powietrza podczas pływania. Najprostsze są biegi sprinterskie i to właśnie w nich najłatwiej wykorzystać matę do tańczenia, bo nie trzeba nic więcej dociskać. Ale mata może się też przydać w ćwiczeniach gimnastycznych, bo te są zrobione na zasadzie znanej z gier tanecznych – w odpowiednich momentach trzeba wciskać wyznaczone kierunki. Mata może również przyjść z pomocą podczas skoku wzwyż – tu trzeba rytmicznie i w tempie wciskać przyciski, żeby nabrać rytmu podczas rozbiegu. Przy użyciu maty radochy jest oczywiście więcej niż podczas grania na padzie i **Athens 2004** zamienia się w takim momencie w solidną party game.

Jak wspomniałem dyscypliny wybitnie masherskie to nie wszystko, jest cała lista odmiennych i rządzących się różnymi zasadami zawodów. Znów zaczniemy od biegów, tym razem średniodystansowych, czyli na 800 i 1500 metrów. W obu przypadkach akcję oglądamy z oczu biegacza i nie musimy klepać przycisków. Za tempo odpowiada prawa gałka analogowa, tory zmieniamy lewą, a na ostatnim okrążeniu możemy dodatkowo wykorzystać boosta, żeby szybkim finiszem zakończyć bieg. W tych biegach najważniejsze jest umiejętne szafowanie siłami naszego biegacza – ich poziom określają serduszka, które bardzo szybko znikają, jeżeli biegniemy najwyższym tempem, a regenerują się podczas wolniejszego człapania. Z kolei rzut dyskiem to obłędne kręcenie kółek jedną z gał analogowych w celu nabrania siły do rzutu, a potem ustalenie jego kąta. W pchnięciu kulą jest podobnie, ale mniej siłowo. To moja ulubiona dyscyplina „wypoczynkowa" – latający po ekranie pasek siły trzeba zatrzymać jak najbliżej czerwonej stery, a następnie kolejnym paskiem zdecydować o kącie, pod jakim wyrzucimy kulę. Ćwiczeń gimnastycznych na kółkach nie będę opisywał, bo zajęłoby to za dużo miejsca, ale rozwiązano je całkiem znośnie. Skok przez konia to dyscyplina łączona – najpierw mashujemy, a następnie wklepujemy podaną na ekranie kombinację w jak najszybszym tempie.

Najspokojniejszymi dyscyplinami są: skoki przez przeszkody, strzelanie do rzutków oraz łucznictwo, które jest dość prostą zabawą w celowniczek.

W sumie znalazło się tu kilkadziesiąt rozmaitych zmagań olimpijskich. Niektóre są bardziej udane, inne mniej, a całość jest całkiem znośną zabawką. Widać, że odrobinę popracowano nad niektórymi dyscyplinami, żeby zwiększyć ich grywalność, więc pewien stopień innowacji w **Athens 2004** zawarto. Oczywiście żywotność takich tytułów nie jest specjalnie wielka, ale trochę radości mogą przynieść. Szczególnie w bezpośredniej rywalizacji sprinterskiej z użyciem maty.

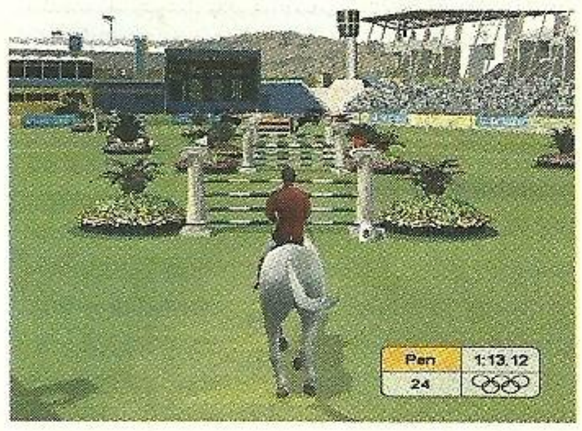
Cieniem na całej grze kładzie się jednak oprawa graficzna. Przedpotopowa. Widać, że budżet tej gry był znikomy – modele postaci są po prostu paskudne. Otoczenie zresztą też, a najładniejszy z tego wszystkiego jest chyba koń. Zdecydowania można było to zrobić lepiej, tym bardziej, że na ekranie zazwyczaj nie ma zbyt wielu ruchomych elementów. W większości jest to tylko nasz zawodnik, ewentualnie kilku innych podczas biegów. Szkoda, że za grę nie wziął się ktoś z większymi umiejętnościami niż Eurocom, bo **Athens 2004** wykorzystują tak na oko jedną dziesiątą mocy PS2. Dźwięk to kolejne rozczarowanie: publika słaba, komentator powtarza się co kilkanaście sekund i na dokładkę w ogóle nie wie, o czym mówi – po rzucie na rekordową odległość chrzani coś o tym, że nie była to próba, która dałaby miejsce medalowe. Ech... Widać, że wydawca nie pokładał specjalnych nadziei w tym tytule. I słusznie poniekąd, bo nie sądzę, żeby gra sprzedała się jakoś rewelacyjnie, czy choćby dobrze. Nawet pomimo nadciągającego olimpijskiego szału reklamowo-marketingowego.

Dla szukających nieskomplikowanej, sportowej rozrywki Ateny mogą być całkiem miłą zabaweczką. Szczególnie dla tych, którzy zazwyczaj grają w większym towarzystwie, bo olimpiada obsługuje multitapa, więc można mashować na cztery pady. Dla samotników raczej się nie nadaje, no chyba, że ktoś ma straszne zacięcie i będzie chciał pobić rekordy olimpijskie i świata we wszystkich dyscyplinach. Życzę powodzenia i uważajcie na kontuzje – obtarcie paluchów przy graniu w tego typu gry to dość częsty uraz, hehehe.

Marcellus

Doping...

Naukowcy grzebiący w genomie człowieka podobno dokopali się do genów odpowiedzialnych za przyrost mięśni... Co z tego wynika? To, że za kilkadziesiąt lat nie będzie już „normalnych" sportowców tylko zmodyfikowane genetycznie mutanty, a przynajmniej niektóre ze sportów przyszłości obficie prezentowanych nam w filmach staną się rzeczywistością. Ale wcześniej zamiast kobiet będziemy oglądać facetów po operacjach zmiany płci – według niektórych już niedługo światowe bieżnie zaludnią „tranzystory". Jak Wam się to podoba?



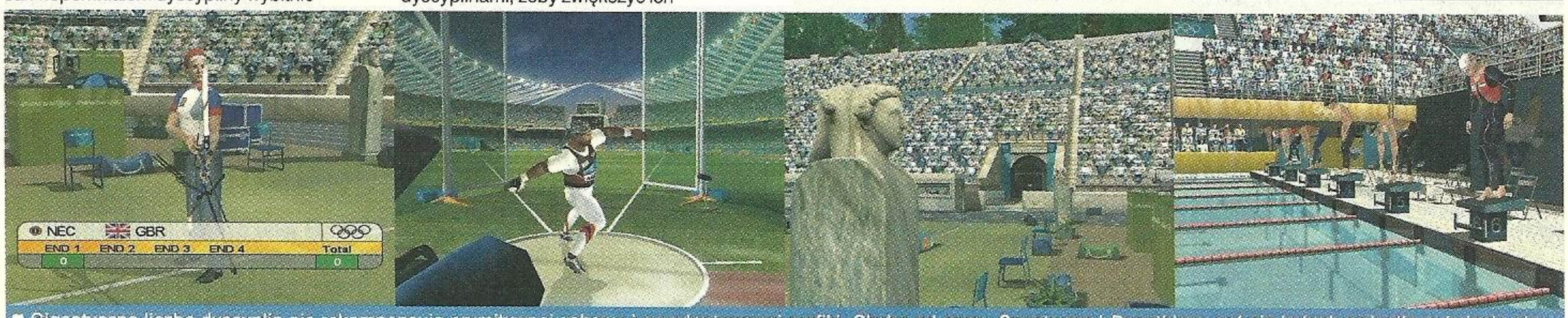
PlayStation 2 — *Wyżej, szybciej, mocniej... mashuj*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Eurocom
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

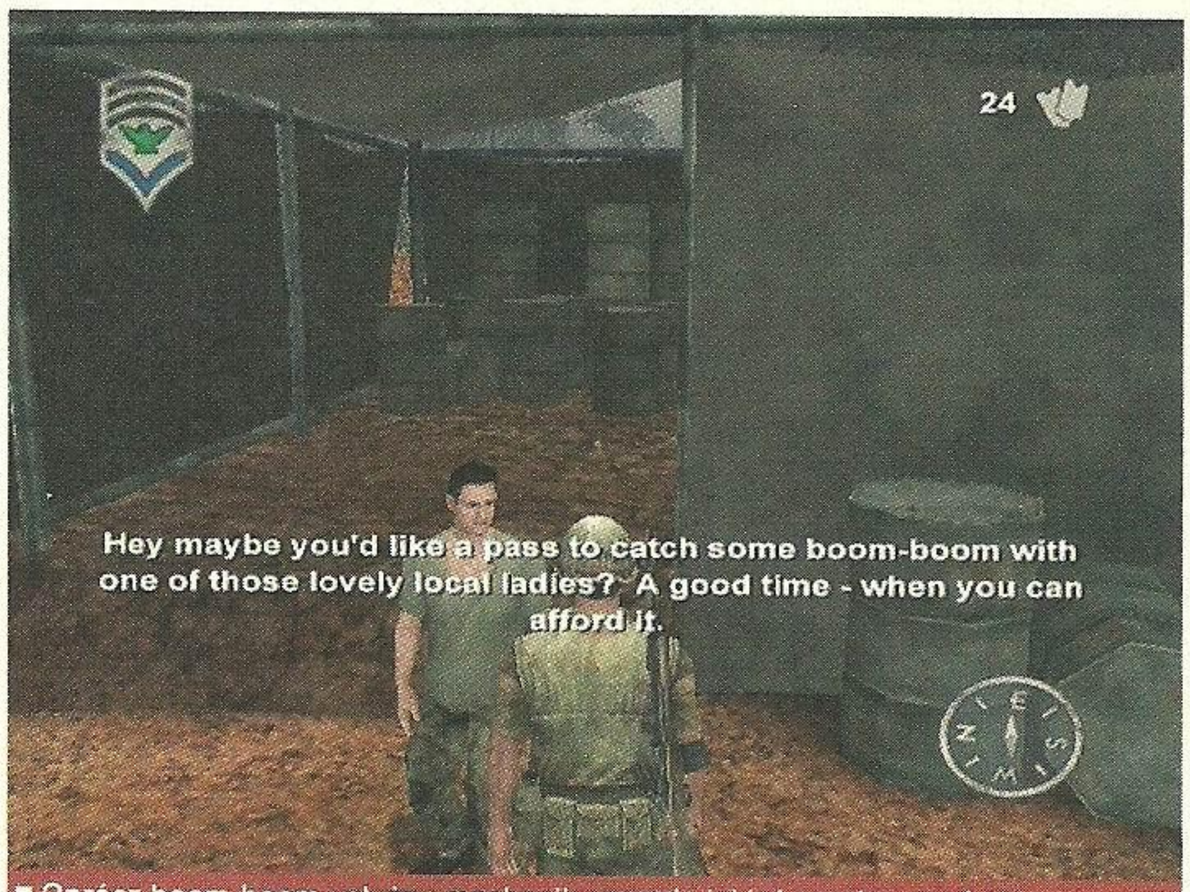
5.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2, mata*



■ Gigantyczna liczba dyscyplin nie rekompensuje prymitywnej zabawy i przedpotopowej grafiki. Chyba od czasu Spectruma i *Decathlonu* coś się jednak zmieniło w świecie gier...

- **Dobre:** Niesamowity klimat, zabójcza muzyka i miejscami przepiękna grafika. Mocno pobudza wyobraźnię.
- **Złe:** Słabe są okrzyki Wietnamczyków. Misje są okrutnie poskryptowane.
- **Brzydkie:** Wojna jest brzydka... Czemu tylko jedenaście misji? I czemu nie widać „boom boom"?



■ Oprócz boom-boom usłużny mechanik sprzeda jakieś prochy, czy fotki z rozneglizowanymi sanitariuszkami.

SHELLSHOCK: NAM'67

Zapomnij o medalach, zapomnij o honorze. Po prostu przeżyj

„Żadne z wydarzeń w amerykańskiej historii nie było większym nieporozumieniem niż wojna w Wietnamie (...) Rzadko tak wielu myli się tak bardzo w tylu sprawach. Nigdy jednak konsekwencje ich pomyłek nie były tak tragiczne."

Richard M. Nixon 1985

Oglądając w milczeniu napisy końcowe płynące po ekranie telewizora pomyślałem, że nie chciałbym, żebyście czytali ten tekst na szybko, jadąc tramwajem czy zatrzymując się na moment w Empiku. Shellshock jest bowiem grą niezwykłą, nie pozwalającą o sobie zapomnieć. Chciałbym, żebyście znaleźli chwilę, by skupić się na tym tekście.

„Kimosabe" – if you return

Grę rozpoczyna intro składające się z archiwalnych filmów prezentujących walki w Wietnamie. Lektor spokojnym głosem opowiada jak do nich doszło i jakie były ich skutki. Słysząc po raz pierwszy, że Amerykanie stracili ponad pięćdziesiąt osiem tysięcy żołnierzy, a trzysta tysięcy zostało rannych jeszcze nie czuje się tego, co będzie dziać się za moment. Cóż, nikt nie mógł być przygotowany na to, co czekało w dżunglach Wietnamu. Ja też nie byłem.

Na początku gry nadaje się żołnierzowi imię, wybiera jeden z trzech poziomów trudności i rozpoczyna pierwszą misję. Dowódca grupy podaje najistotniejsze informacje dotyczące obsługi pada, po czym można przystąpić do wykonywania zadania. Początkowy spokój daje złudne uczucie komfortu, które mija, gdy spotyka się pierwszy patrol wroga. To uczucie już więcej nie wraca. Powiedzieć, że wymiana ognia jest ostra, to zdecydowanie zbyt mało. Furia, z jaką atakują Wietnamczycy, ilość przecinających powietrze kul i częste wybuchy granatów sprawiają, że człowiek zaczyna się zastanawiać jakim cudem ktokolwiek powrócił z tej wojny żywy. Pamiętacie lądowanie w Normandii w Medal of Honor Frontline? Patrząc przez pryzmat **Shellshocka** tamta akcja wydaje się bardzo trywialna. W **Nam '67** cały czas jest się pod ostrym obstrzałem i z każdą kolejną minutą jest ciężko, coraz ciężej.

They jus' using us brothers as Cannon Fodder

Świetnym posunięciem Guerilla było pozwolenie naszemu bohaterowie na jednoczesne noszenie tylko jednego karabinu, pistoletu, noża i kilku granatów. Gra stała się przez to bardziej realistyczna i wymagająca. Każdą upuszczoną przez zabitego wroga broń można podnieść, co przydaje się po opróżnieniu magazynka. Różne naboje pasują do różnych broni i nie raz kończy się misję ze słabymi karabinami Wietnamczyków, bo najłatwiej znaleźć do nich amunicję. Na każdą misję przygotowana jest odpowiednia broń, ale można wymienić ją na inną podczas pobytu w bazie. Prócz karabinów maszynowych znajdą się też karabiny snajperskie z tłumikiem, granatniki, pistolety maszynowe czy shotgun. Wietnamczykom można zabrać także różnego rodzaju maczety, strzelby, a nawet miotacz ognia. Trzeba jednak uważać na fizyczne zużycie broni. Niektóre karabiny się zacinają, przestają wypluwać z siebie serie lub w ogóle milkną na wieki.

Gracz nie jest osamotniony podczas walk. Sterowani przez konsolę współtowarzysze broni ostro atakują, zupełnie przy tym nie przeszkadzając. Nie oznacza to jednak, że zawsze zachowują się jak należy. Starają się być blisko gracza, co nie pozwala wykorzystać ich na przykład do odwrócenia uwagi przeciwnika. Poza tym, mimo dobrych chęci, kiepsko strzelają. Są tylko pomocą, a do gracza jak zwykle należy odwalenie czarnej roboty. Na szczęście nie trzeba się o nich troszczyć, bo są nieśmiertelni. Jeśli dostaną z granatnika to i tak się po chwili podniosą. Dlatego nie trzeba się przejmować, gdy przypadkowo strzeli się któremuś w potylicę.

Miesiąc temu sprawdziłem wytrzymałość pewnej białogłowy za pomocą samurajskiego miecza grając w Way of the Samurai. Teraz przyszło mi walczyć z setkami kobiet. Trzeba sobie uzmysłowić, że armia północnego

■ Otoczenie wygląda świetnie. Nieco gorzej prezentują się żołnierze na zbliżeniach.

Wietnamu składała się w znacznej części z ochotników, a wśród nich nie brakowało przedstawicielek płci pięknej. Początkowo strzelając do nich dziwnie się czułem. Kulka w głowę z bliskiej odległości rozsadza czaszkę ofiary. Nieprzyjemna sprawa. Tym bardziej, że do zbytnio wymagających przeciwników owe damy nie należą. Wietnamczycy wyznają zasadę „siłą złego na jednego" – co chwila napływają kolejne fale strzelając do nieprzyjaciół i sprawiając niemały kłopot. Prawdziwi żołnierze wrogiej armii są jeszcze gorsi. Strzelają niezwykle celnie, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności. Mają lepszą broń i są w miarę inteligentni, chociaż i tak wystarczy bliżej podejść, by bezmyślnie zaczęli wychodzić ze swoich kryjówek. W misjach skradankowych również nie popisują się zbytnio. Nie słyszą gracza czołgającego się tuż za plecami, a po podniesieniu alarmu wystarczy wszystkich wystrzelać, by spokojnie kontynuować misję. Zupełnie jak w Metal Gear Solid.

W grze nie zabrakło samobójców, wysadzających swe wątłe ciała tuż obok gracza, oraz operatorów stacjonarnych karabinów siejących niemałe spustoszenie. Szkoda tylko, że takim cackiem zaopiekujemy się tylko w dwóch misjach – broniąc fortu i grzejąc w działko przeciwlotnicze z pokładu helikoptera. Trzeba jednak uważać, bo ta urocza broń łatwo się przegrzewa.

Skoro mowa o misjach, w **Nam '67** jest ich tylko jedenaście. Dlatego polecam grać na wyższych poziomach trudności, by zabawy starczyło na dłużej niż te pięć, sześć godzin. Zadania są zróżnicowane. Wysadzanie określonych celów, pacyfikacja wioski, odnalezienie kogoś, atak na miasto, obrona fortu, zakradanie się do obozu wroga. Wszystkie są świetnie zaplanowane i wykonane, i nie znajdzie się ktoś, kogo znuży granie w tę pozycję.

W lewym górnym rogu ekranu znajduje się znaczek wskazuje stan zdrowia żołnierza. Trzy wolne miejsca zapełniają się czerwonymi kreskami, gdy gracz dostanie kulkę. Wystarczy jednak chwila odpoczynku by poprawić stan zdrowia. Gorzej, gdy zmieni kolor mała kropka w środku znaczka. Wtedy potrzebna jest apteczka, bo kolejny otrzymany postrzał może oznaczać śmierć. Przy okazji stracić można głowę, ręce lub nogi. Przeciwnicy również ochoczo się rozpadają po łyknięciu celnej serii, chociaż animacji śmierci nie ma zbyt wiele.

Mapy w grze się nie uświadczy. Jest tylko kompas z zaznaczonym kierunkiem, w którym należy podążać. Miejscówki są spore, ale nie ma szans, by się zgubić i brak radaru, czy czegoś w tym stylu, zupełnie nie przeszkadza.

Tell me who do you love, babe

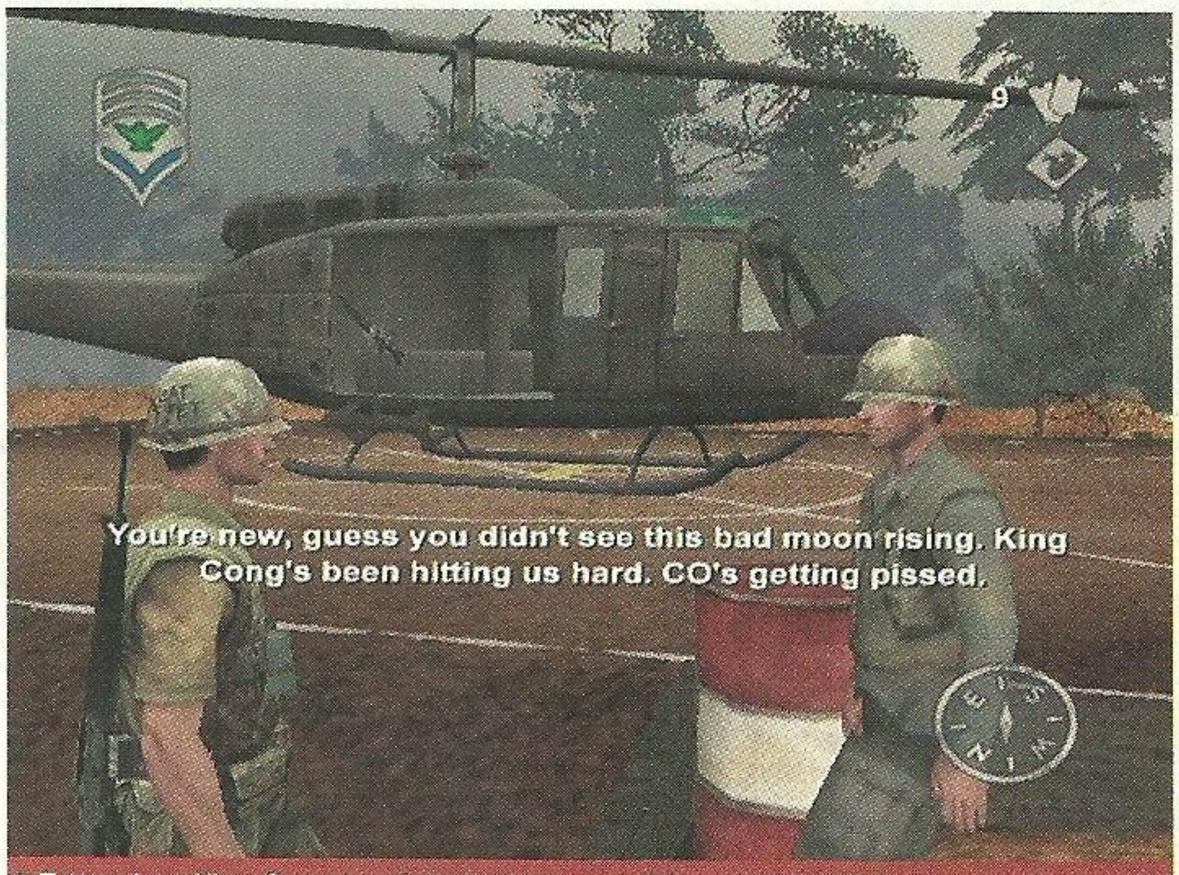
Muzyka rządzi – na ścieżkę dźwiękową składają się hity lat sześćdziesiątych. W menu leci świetne „Who do you love" Juicy Lucy. Gracze usłyszą The Monkees, Johna

■ Fort, który najpierw trzeba zdobyć, a potem obronić przed Wietnamczykami to nie jest przyjemny widok. Pierwszą ofiarą wojny jest... niewinność. Wiem, banał.

Lee Hookera, Roya Orbisona czy też kawałek „We ain't got nothin' yet" The Spectres. Nie jestem fanem takiej muzyki, ale nie wyobrażam sobie innej w tej grze. Nadaje niesamowitej autentyczności wydarzeniom, które mają miejsce na ekranie, ale usłyszeć ją można tylko w bazie i raz w forcie. Podkład muzyczny tworzy niesamowity klimat – DJ co jakiś czas komentuje aktualne wydarzenia i dedykuje komuś wybrany utwór. Wspaniałe jest to, że piosenki są kiepsko nagrane. Brzmią jakby naprawdę leciały ze starych głośników, słychać szumy, trzaski, jakieś przerwy. Rewelacja. Doskonale nagrane są za to wszystkie dźwięki. Każda broń inaczej brzmi podczas wystrzału, rewelacyjne są wybuchy. Dżungla żyje, słychać rechotanie żab, śpiew ptaków, szum wiatru. Podczas burzy świetnie brzmią grzmoty. Lektorzy to absolutna ekstraklasa. Wyraźnie czuć zróżnicowanie akcentów, emocje i zaangażowanie. Tylko słabe, powtarzające się i nieprzekonywające okrzyki Wietnamczyków nie pozwalają dać dychy za udźwiękowienie.

Trochę gorzej wypada grafika. Często dorysowują się dalsze elementy krajobrazu, a z bliska tekstury są rozmazane. Postacie nie otwierają ust podczas rozmów. W ogóle prezentują się trochę sztucznie i widać, że poskąpiono im polygonów. Chrupie też animacja, gdy akcja się maksymalnie zaognia. Poza tym przeciwnicy są mało zróżnicowani. Nie ma również deszczu, gdy podczas burzy zerknie się z oczu żołnierza na niebo.

Ale gra nie jest brzydka. Wręcz przeciwnie. Silnik, na którym śmiga **Nam '67** pokazuje wielką moc obecnej generacji konsol. Wspaniale prezentują się miejscówki – skąpana w zachodzącym słońcu świątynia powoduje niekontrolowany opad szczęki. Co powiecie na przemierzanie gęstej dżungli wieczorem podczas burzy? Obraz jest pokryty, prócz standardowego ziarnistego, brązowym filtrem, krople gęsto spadają z nieba, które co chwila przecina błysk pioruna. W dzień nie jest gorzej. Las mieni się kolorami wyglądając bardzo naturalnie. Są zalane wodą tereny, rzeki, bagna, wysokie drzewa, jaskinie, a także polany. Nie zabrakło pól ryżowych. Zobaczcie jak seria z karabinu trafia w wodę, sprawdźcie widok z noktowizora, przypatrzcie się mundurowi swojego żołnierza i nie bójcie się o Killzone, bo Shellshock wygląda miejscami obłędnie. Rozczarować muszę czekających na to, jak rozwiązana została sprawa z wizytą w bazowym domu uciech. Jedyne, co widać podczas „boom boom" to budynek, w którym żołnierze zabawiają się z laseczkami. Jeśli mimo to chcecie dostać się do dziewcząt, musicie zdobyć przepustkę. Wystarczy podczas misji zebrać upuszczone przez wroga przedmioty i wymienić je w bazie na upragniony bilecik.



■ Tajemniczy King Cong to mistrz tortur i przywódca wietnamskich partyzantów.

Skryptowanie ssie

Shellshock to gra mocno poskryptowana. Przechodząc po raz pierwszy wybraną misję nie czuć tego, ale później grać można niemal na pamięć. Wiadomo, że za tymi kamieniami będą Wietnamczycy – rzucamy tam szybko dwa granaty i lecimy dalej. Nie miałem okazji pograć w Killzone, ale z tego, co wiem jest równie mocno poskryptowana. Trochę mnie to niepokoi.

Co jeszcze? W kilku miejscach w **Nam '67** konsolowi przeciwnicy będą napływać nieustannie, jeśli nie wykona się powierzonego zadania. Polecam jakimś cudem przebić się przez nadbiegających przeciwników aż do miejsca skąd przychodzą. Najczęściej przejście jest zatarasowane przez np. drzewo, a Wietnamczycy po prostu ... pojawiają się tam znikąd i ruszają przed siebie. Skrypcik ssie.

In 'Nam we all get equally fucked!

Nie poszedłem za radą Gulasha i nie obejrzałem żadnego z filmów o wojnie w Wietnamie przed rozpoczęciem zabawy. Pomyślałem, że większość z Was z miejsca podejdzie do Nam '67 i chciałem sprawdzić, czy da się złapać klimat wojny. I o ile Manhunt specjalnie mnie nie ruszył, to Shellshock mnie zaszokował. Nieustannie czuć atmosferę zaszczucia, bezsilności wobec wojny i losu. Naprawdę zaczniecie się zastanawiać, przez jakie piekło przechodzili ludzie walczący w Wietnamie. Nie chodzi nawet o to, że co chwila można się natknąć na powieszonych żołnierzy, głowy przyjaciół wbite na palach, czy ukrzyżowanych towarzyszy broni. Ani o rozpadające się na kawałki ciała zabitych, ilość krwi na ekranie, czy to, że gość, który poszedł na zwiad nadział się na kolce ukrytej pułapki. Ta gra jest jak dobry film, czy jeszcze lepsza książka – naprawdę się ją przeżywa. Gdy już polubicie swoich towarzyszy, poczujecie cholerne przygnębienie widząc, jak kolejno umierają.

Nam '67 to nie jest gra, którą się łyka na raz, na spokojnie. Na początku ma się opory przed strzelaniem do kobiet, później robi się to bez mrugnięcia okiem, ale wpadając do kryjówki wroga i mierząc do rannych Wietnamczyków dwa razy zastanowicie się, zanim strzelicie. Spróbujcie też ze spokojem zarąbać wieśniaka maczetą. To nie wszystko. Zobaczycie jak szaleństwo dopada Kowalskiego, zwanego zresztą Psycho. Wojna to nie jest fajna rzecz. Torturowanie zakładników w celu wyciągnięcia informacji, a następnie wbicie im w gardło noża to tylko jedna z akcji, których będziecie świadkami. Naprawdę cieszę się, że postacie w grze nie mają realistycznego wyglądu i aż boję się tego, co może przynieść kolejna generacja konsol. Naprawdę, dzieło Guerillasów mocno wryje się Wam w psychikę. I gdy Monty podejdzie do kierowanego przez Was załamanego żołnierza i zapyta „everything OK?", a w odpowiedzi dostanie tylko przeczące kiwnięcie głową zrozumiecie czym jest wojna i jaką naprawdę grą jest Shellshock. Brutalną, krwawą i niezwykle realistyczną.

Mielu

PS2 i Xbox — *Król gier wojennych...*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Guerilla
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

■ Shellshock to przede wszystkim strzelanina i te elementy rozwiązane są po prostu wzorowo. Jest intensywnie, szybko i bardzo ostro.

- **Dobre:** Havok 2.0 i masakrowanie przeciwników, poziomy, bronie, siły psi, doskonały główny bohater
- **Złe:** Respawnowanie się przeciwników za plecami Nicka. Kurna, z jakiej paki, hę?
- **Brzydkie:** Niekóre renderki wyglądają, jakby ktoś je robił na szybko.

■ O, tutaj jest rewelacyjne miejsce do zrzucania gości w dół szybu. Pieknie lecą wrzeszcząc i machając rękami... Można też cisnąć w nich skrzynię, lub po prostu ich zastrzelić.

PSI-OPS
The Mindgate Conspiracy

Kiedy Nick swoimi mocami podniósł przeciwnika i efektownie rozsmarował go na ścianie - zatkało mnie

Dosłownie: rozsmarował go. Spadający na podłoże koleżka zostawił na ścianie krwawe ślady. A mój kolo stał z łapą wyciągniętą do góry i przyglądał się temu z uśmiechem. Przyznacie, że to niecodzienny widok. Natychmiast też przypominała mi się seria tanich horrorów *Scanners*, opowiadająca o ludziach obdarzonych właśnie siłami psi. Tylko, że przedstawione tam pojedynki dwóch mocarzy polegały na wpatrywaniu się w siebie i waleniu coraz bardziej cierpiętniczych min, niczym, za przeproszeniem, wydalające koty. A tutaj... Tutaj jest o wiele lepiej.

Mamy nie tak odległą przyszłość i zbuntowanego Generała, marzącego o dominacji nad światem. Dziad organizuje frakcję The Movement i gromadzi wojska mające umożliwić mu realizację niecnego planu. I pewnie nie byłby on tak strasznym zagrożeniem dla świata, gdyby nie fakt, że pracują dla niego psychoterroryści obdarzeni umysłami o potwornych siłach psi. Obserwując efektowne intro widzimy, jak wielki, ciemnoskóry kolo siłą swego umysłu niszczy cały oddział żołnierzy. No a chwilę potem, jako jeden z członów niefortunnego oddziału trafiamy do niewoli. Bohatera w jego celi budzi ponętna sztuka, wciska mu w łapępistolet z tłumikiem i nakazuje ucieczkę...

Tak zaczyna się **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**. Podawany nam w formie renderków scenariusz jest ciekawy, odpowiednio przekolorowany i pełno w nim wyrazistych postaci i nagłych zwrotów akcji, które sprawdzicie już sami.

Nick the quick

Na pierwszy rzut oka **Psi-Ops** to klasyczny konsolowy shooter tpp, a Nick jest klasycznym bohaterem takiej gry. Umie biegać, skradać się i kucać, a także przykleić się do ściany. Sprawnie włada bronią, którą zabiera zastrzelonym przeciwnikom. Wali z piąchy i kopie, uzupełnia energię i amunicję, ma nawet mapę terenu w podręcznym komputerku. Walczy z hordami nieprzyjaciół, wdusza przełączniki, podkłada bomby i ogólnie prowadzi działania dywersyjno-sabotażowe, bo w swojej krucjacie jest osamotniony. Oczywiście, co jakiś czas musi walczyć z bossami, czym wydaje się straszliwie zdziwiony – no, ale to jego prawo bohatera gry video. W każdym razie polubiłem typa.

Jak przystało na nowoczesną grę zręcznościowo-przygodową, zabawa może być prowadzona na dwa sposoby. Pierwszy to przebijanie się na oślep z palcem nie schodzącym ze spustu, podczas gdy karabin i moce Nicka masakrują wszystko, co nawinie się w pole widzenia. I tutaj nasz bohater, przynajmniej na niższych poziomach trudności, nie jest bez szans. To nie byle lamus, ale dobrze wyszkolony komandos, sprawnie radzący sobie w każdej sytuacji.

Drugi to ostrożne skradanie się i załatwianie spraw po cichu, lub jak to mówią nasi bracia z zachodu „low profile". Naturalnie takie podejście nie stanowi już specjalnej nowości i widzieliśmy je w wielu grach łączących elementy shootera i skradanki, ale w **Psi-Ops** zrealizowano to naprawdę świetnie. Ciche zbliżenie się od tyłu do nieprzyjaciela premiowane jest możliwością wyssanie jego sił psi i przerzucenia ich na siebie. Towarzyszą temu spazmy wijącego się adwersarza, aż w końcu fachowe pęknięcie jego czaszki i obryzganie okolicy tym, co w niej jeszcze przed chwilą siedziało. Można też zwyczajnie go puknąć przez łeb, ale kto by tam się bawił w tak prostackie metody

■ Im dalej, tym ciekawiej - pojawiają się fachowe monstra, bronie pokroju snajperki i cała sprawa zaczyna się wyjaśniać. Nie zgadniecie kto jest... ups, cicho już.

■ Telekineza to moc, która pozwala na przesuwanie obiektów bez dotykania ich.

Siły PSI

Właśnie, moce. Najlepszym elementem **Psi-Ops** są właśnie siły psi, które – jak się po chwili okazuje, bohater posiada, a także umie robić z nich konkretny użytek. Najbardziej przydatną i efektowną, a jednocześnie najfajniejszą jest dla mnie telekineza – umiejętność podnoszenia obiektów i dowolnego poruszania nimi w powietrzu. Nakierowujemy celownik na wybrany obiekt, a Nick podnosi rękę niczym mistrz Yoda w stronę tonącego w bagnie X-Winga. Przytrzymując przycisk podnosimy go. Przy tym przycisk odpowiedzialny za telekinezę jest wrażliwy na nacisk – im mocniej zostanie wduszony, tym wyżej pofrunie obiekt. Od teraz prawa gałka służy do kierowania obiektem. Można przesuwać nim w dowolnym kierunku, delikatnie opuścić, albo cisnąć z olbrzymią siłą. Ustawiamy zatem skrzynie tak, aby dostać się do umieszczonego wysoko nad głową szybu wentylacyjnego, ruszamy stojąc na niej, by lewitować, albo... Najlepsza część. Podnosimy żołdaka i trzymając go w żelaznym uścisku pompujemy w niego kilogram ołowiu. Albo rozsmarowujemy go na ścianie. Albo, co jest już po prostu przepięknym widokiem, ciskamy go w otchłań, a on spada wrzeszcząc przez kilka sekund, zanim rozpłaszczy się na ziemi. Ewentualnie rzucamy go na jego ziomków. Podczas walki telekineza to po prostu mistrzostwo świata – widok fruwających w powietrzu, nierzadko płonących przeciwników i lecących na nich skrzyń jest fantastyczny. No i nie da się też ukryć, że **Psi-Ops** to zabawa o sadystycznym podtekście, bo można ciskać i kopać do upadłego także truposzy.

Fajna jest także pirokineza, czyli podpalanie ogniem wyfruwającym z rąk Nicka oraz mind control, czyli przejmowanie słabego umysłu. Można wskoczyć w ciało żołnierza po drugiej stronie barykady i przełączyć kilka wajch, albo wystrzelać jego nie spodziewających się takiego obrotu sprawy towarzyszy, a następnie popełnić efektowne samo(za)bójstwo. W dalszych poziomach pojawiają się przeciwnicy odporni na niektóre moce i trzeba umiejętnie wykorzystać tą, na którą są podatni.

Dla fanów skradania się, oprócz wspomnianego wcześniej wysysania siły psi o nazwie mind drain, autorzy przewidzieli tak zwany remote viewing, czyli możliwość zajrzenia za drzwi jeszcze przed ich otwarciem. Wygląda to trochę tak, jakby Nick wyłaził ze swojego ciała, a jego duch znajdował się pod naszą kontrolą. Niezłe. Używanie sił psi kosztuje. Pod paskiem energii postaci znajduje się drugi bar, pokazujący właśnie energię psi. Na szczęście nie spada w jakimś strasznym tempie, więc można spokojnie torturować wszystko dookoła. Podczas penetrowania poziomów znajdziecie także sporo specjalnych pojemników uzupełniających tę energię.

Świat Psi-Ops

Zabawa w rzucanie żołnierzami po ścianach byłaby takim sobie dodatkiem, gdyby nie cudownie sprawująca się fizyka świata gry. Liczy ją najmocniejszy obecnie silnik Havoc 2.0 i daje to, czego oczekiwałem: efekt szmacianej lalki. Kopnij skrzynię, a poleci do tyłu, rzuć gościa o ścianę, a odbije się i opadnie łamiąc przy tym kark. Albo ciśnij płonącym trupem w butle z gazem, wokół których gromadzą się nieprzyjaciele. Co za widok... Havoc działa po prostu świetnie i widać, że każdy obiekt ma swoją masę, konsystencję, szkielet. Szczerze mówiąc nie widziałem jeszcze w grze tak rewelacyjnie oddanej fizyki i choćby z tego powodu zachęcam do sprawdzenia **Psi-Opsów**. Podoba mi się też sterowanie – przede wszystkim jest opcja, która powinna znajdować się we wszystkich konsolowych shooterach tpp: możliwość stałego strafe'owania, czyli chodzenia w lewo i prawo z twarzą zwróconą przez cały czas do przodu. Jest też lokowanie na przeciwnikach. Strzelanie, ruszanie się bohaterem, używanie sił i przedmiotów jest niezwykle proste i intuicyjne. Przyjemnie jest mieć świadomość pełnej kontroli nad postacią i **Psi-Ops** właśnie to dostarcza.

Grafika jest bardzo dobra, płynna i fachowo zaprojektowana. A ponieważ głównie łazimy po instalacjach wojskowych, to i dominuje beton i stal. Tekstury są ostre, obiekty szczegółowe, a postacie niezwykle wyraziste. Zarówno Nick, jak i wszyscy pozostali bohaterowie (i antybohaterowie) tej historii ruszają się wspaniale – motion capture to coś, co Midway opanowało już niemal do perfekcji. Na Xboksie gra wygląda nieco lepiej, ale PS2 także nie ma się czego wstydzić – to z pewnością ładniejsza gra niż choćby Syphon Filter: Omega Strain. Na obu konsolach gra pomyka zadziwiająco płynnie, i choć bez sporadycznych chrupnięć się nie obejdzie, to są praktycznie niezauważalne. Świetne jest oświetlenie, efekty specjalne towarzyszące używaniu sił także niczego sobie... Praktycznie nie ma się do czego przyczepić. No, na upartego można do niektórych renderowanych filmów odsłaniających nam fabułę - wyraźnie odstają od reszty i sprawiają wrażenie produkowanych na szybko.

Muzyka nie do końca mi przypasowała. Brzmi jakoś... tanio. Nie ma żadnego fragmentu, który zapadłby mi w pamięć. Za to efekty dźwiękowe w postaci strzałów i krzyków są pierwsza klasa, podobnie jak gra lektorów podkładających głos pod bohaterów tego dramatu.

Minusy? Jest kilka. Nie spodobało mi się na przykład, że podczas animacji w jednym z ujęć Nick miał na plecach karabin, w kolejnym nie, a jeszcze w kolejnym znów widać było wystającą kolbę. Drobiazg, ale jakoś mnie zeźlił. Głupia jest też akcja z przeciwnikami – często pojawiają się w miejscach, z których absolutnie nie mieli prawa wyleźć. A jednak w jakiś magiczny sposób teleportują się, by zaatakować od tyłu. No i nie jest to specjalnie długa gra, choć dla mnie to żadna wada.

Trening psiopsów

Ponieważ nasz człowiek budzi się po nielichej martwicy mózgu, musi sobie przypomnieć w jaki sposób używać kolejnych mocy. Autorzy rozwiązali to świetnie, bo przez flashbacki sprzed kilku lat, które prezentują Nicka ćwiczącego pod okiem instruktora objaśniającego co, jak i gdzie. Oczywiście Nickiem w dalszym ciągu kieruje gracz. Bardzo podoba mi się fakt wrzucenia takiej opcji niejako do scenariusza, w przerwach między właściwą grą – nie nuży, nie nudzi i przechodzi się go z przyjemnością.

Super bajka!

Midway od kilku lat sukcesywnie zmienia politykę – obraz firmy pompującej kolejne crapy na licencjach rozmył się w oddali i znikł. The Suffering, NBA Ballers, **Psi-Ops**, nadchodzące Area 51 czy Mortal Kombat: Deception tylko to potwierdzają. Na szczęście firma nie zapomina o swoich oldskulowych korzeniach i pakuje do każdej ze swoich gier dosłownie tony bonusów. Nawet po ukończeniu **Psi-Ops** jest do czego wracać – pojawiają się cztery dodatkowe tryby (w tym kooperacja, podczas której jeden gracz kieruje ruchami Nicka, a drugi jego mocami), kilkanaście dodatkowych leveli, galerie, trailery i tym podobne. Lubię to i życzę sobie, żeby każda firma tak postępowała.

A na końcu chciałem jeszcze dodać, że **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** jest po prostu świetne, wkręciło mnie i szczerze Wam tę pozycję polecam. A cztery poziomy trudności do wyboru pozwolą dostosować zabawę do własnych umiejętności.

Gulash

PS2 i Xbox *Świetny shooter tpp z mocami psionicznymi.*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.7

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Bardzo dobry scenariusz i przepiękna grafika. Nie dość, że rozdzielczość jak trzeba, to fantastyczne pomysły.
- **Złe:** Stara mechanika gry, jakby skopiowano ją z pierwszych przygodówek. Mnóstwo biegania w tę i z powrotem.
- **Brzydkie:** Nie ma brzydkich elementów. Może poza animacją niektórych postaci. Sporadycznie.

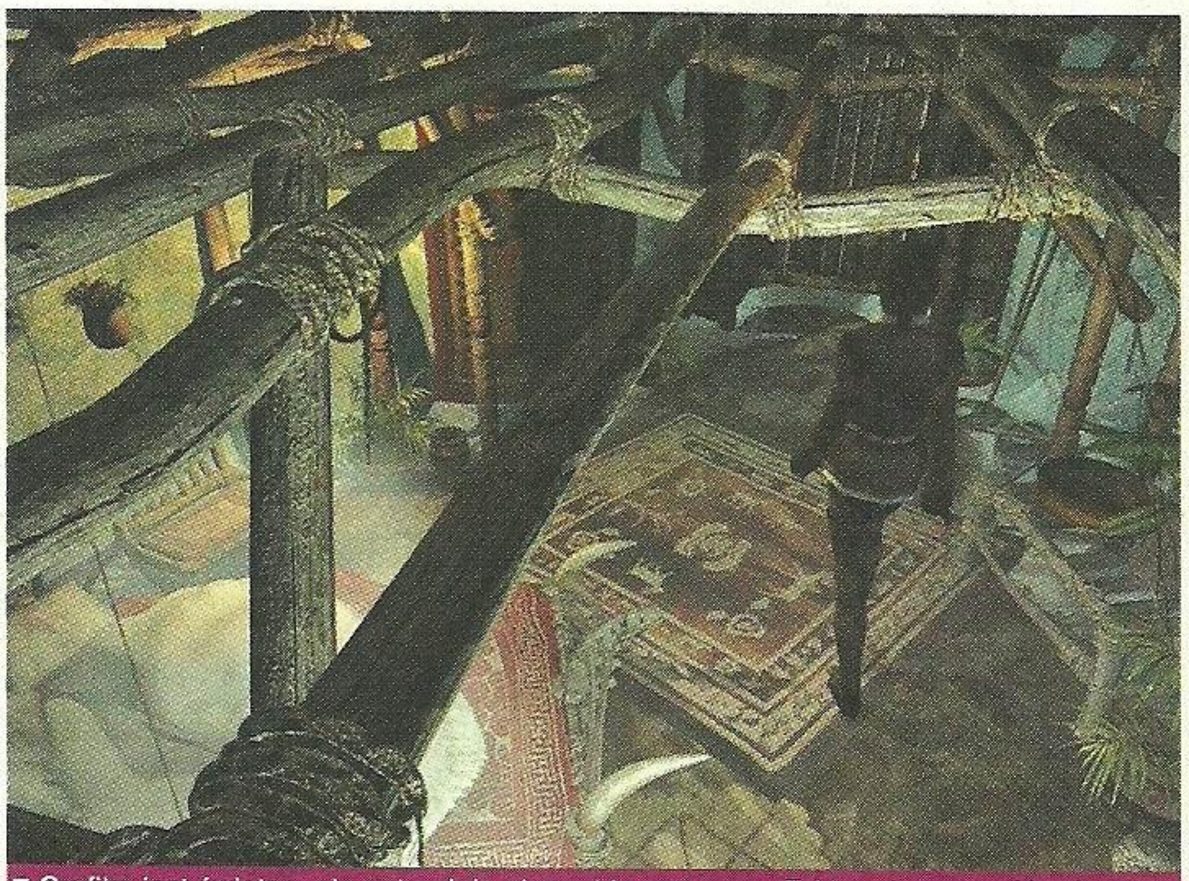
SYBERIA II

Niewiele już brakuje do opracowania pastylek, które zrobią z nas kogo chcemy

Będzie można na zawołanie stać się osobą wyważoną i refleksyjną. Która każde zdanie wypowiada po przemyśleniach, włącza „hmmm" i „właśnie myślę o Tym". Po łyknięciu innej znowu pastylki będzie można stać się osobą towarzyską, zabawową i otwartą. Pałającą entuzjazmem i roześmianą. Albo po prostu pogodną. Brzmi niesamowicie, prawda? Aż by się chciało zaprotestować, że my się tu od lat męczymy, a ktoś po nas po prostu „zje cukierka" i będzie mu lepiej. Analogicznie z pamięcią – pracuje się nad środkami, które będą „kasować" pamięć selektywnie. To znaczy zapomnimy tylko pewne konkretne rzeczy (tu nacisk na nieprzyjemne). Nieźle. A tymczasem bohaterka **Syberii II**, Kate Walker permamentnie jedzie chyba na takich pastylkach, bo jej zachowanie jest – mówiąc delikatnie – niezrozumiałe.

Historia tej gry to historia pewnego artysty, Benoita Sokala, który postanowił uderzyć w gry elektroniczne. Ponieważ jednak większym był artystą, niż znawcą technik kodowania, postawił na tytuł, którego podstawową zaletą będzie grafika. Trzeba więc było stworzyć szkielet do rozpięcia cudownych wytworów malarskich. Doskonałym pomysłem okazała się idea gier przygodowych, gdzie tło jest statyczne, a my tylko biegamy i wciskamy odpowiednie przedmioty w danym miejscu. Nic to, że epoka świetności tych gier przeminęła lata wstecz. Sokal postanowił uderzyć z nowymi siłami. I tak powstała Syberia. Gra opowiadała historię prawniczki, Kate Walker, która wysłana z jakąś drobnostką poza granice kraju, trafia na trop dziwnej osoby produkującej automatony. Automaton, to w skrócie urządzenia na kluczyk. Co może być na kluczyk? Wiemy: samochodziki, pozytywki, pieski. Geniusz wzmiankowany jednak najwidoczniej był w stanie zrobić wszystko na kluczyk. Łącznie z pociągiem, czy nawet inteligentnym „robotem" o humanoidalnych kształtach. Zafascynowana mistycznym światem automatonów, Kate podąża tropem zaginionego (jak się okazuje) naukowca, Hansa Volarberga, by wreszcie trafić nań i dowiedzieć się, że z jakichś przyczyn poszukuje on maniakalnie Syberii – świętej wyspy, na której wciąż żyją mamuty. Kate staje przed dylematem obcym zapewne wielu ludziom i w efekcie (widocznie po zażyciu pigułki) decyduje się pomóc leciwemu jak się okazuje naukowcowi w realizacji jego dziwacznego marzenia. Jak młoda, posadna, ustatkowana Walker doszła do tej wiekopomnej decyzji? Nie wiadomo zupełnie. Zaufajmy autorom – na pewno wiedzą lepiej. Tak czy siak macie już mistyczny scenariusz gry, który – nie ukrywajmy – z każdym krokiem „mistycznieje" jeszcze bardziej. Walker, Hans i automaton Oscar ruszają pociągiem na kluczyk na Wschód, by w pseudorosyjskich państwach i miastach szukać wskazówek dotarcia do Syberii. Klasztory mnichów, piękne krajobrazy, plemię Youkolów, którzy wykonują maszyny z kości mamutów, drewna i skór – wszystko pachnie artystyczną bajkowością i z lekka steampunkiem osobliwej odmiany. Fajowo. Sokal popisał się tu swoimi artystycznymi talentami jak tylko mógł. Kolejne miejsca w grze są coraz piękniejsze, momentami po prostu uwodzą harmonią, kolorystyką i pomysłowością. To doprawdy wielkie doświadczenie estetyczne. Popatrzcie zresztą na obrazki. Piszę tyle o grafice i scenariuszu, bo jeśli ktoś się do tej gry nie przekona ze względu na opowieść w niej przekazaną i powab scenografii, to nic innego go nie przekona. Cała reszta mianowicie, to chodzenie w kółko i poszukiwanie elementów do „kliknięcia", przenoszenie jednych przedmiotów z miejsc ich spoczynku na inne miejsca. Dosłownie tak, jak to drzewiej bywało: kopnij ptaszka, odpadnie mu kuper, przyklej go kukułce z zegara – zniesie jajko. Jajko zanieś do mysiej nory, mysz wypije i minie jej chrypka, swoim wrzaskiem obudzi kota, który ruszy się z miejsca, a pod nim będzie kluczyk do drzwi naprzeciwko. W **Syberii II** macie dokładnie to samo. Oprócz poszukiwań trafią się nierzadko zagadki logiczne. Część z nich jest jak najbardziej na miejscu, część zaś (jak majstrowanie w samolocie) rozwiązuje się zupełnie po omacku. Na poziomie grywalności ewidentnie zabrakło autorom inwencji. Mówiąc wprost – jest to tak nieskomplikowana gra jeśli chodzi o mechanikę, sterowanie postacią, itp., że mało jej brakuje by była grą tekstową z obrazkami. W stosunku do pierwszej części, w którą być może wielu z Was grało, Kate nie dzwoni już tak wiele i nie odbiera telefonów. W ogóle sama jakby stała się postacią drugoplanową wobec losów Hansa na przykład. No i cała fabuła zrobiła się dość prostolinijna. Nie ma już takiego ładunku emocji w tym wszystkim, tęsknoty, wyzwań, problemów. Jakoś się wypłaszczyło wszystko niechcący. Czyżby spadek formy? Czy może, jak w drugim Matrixie, etap przejściowy? Nie wiadomo. Jednak nawet pomimo tych drobnych uchybień, **Syberia II** jest grą bardzo dobrą. Ukłonem w stronę starej szkoły przygodówek, a jednocześnie grą piękną, artystyczną i z wciągającym scenariuszem. Choć do przejścia tylko raz, czy może dwa – kolekcjonersko, zamiast wizyty w teatrze można popróbować.

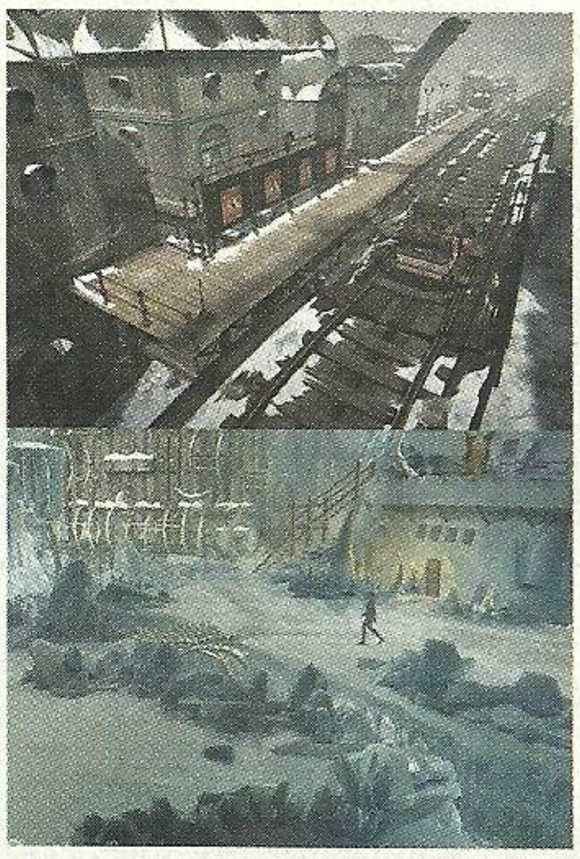
Grabarz

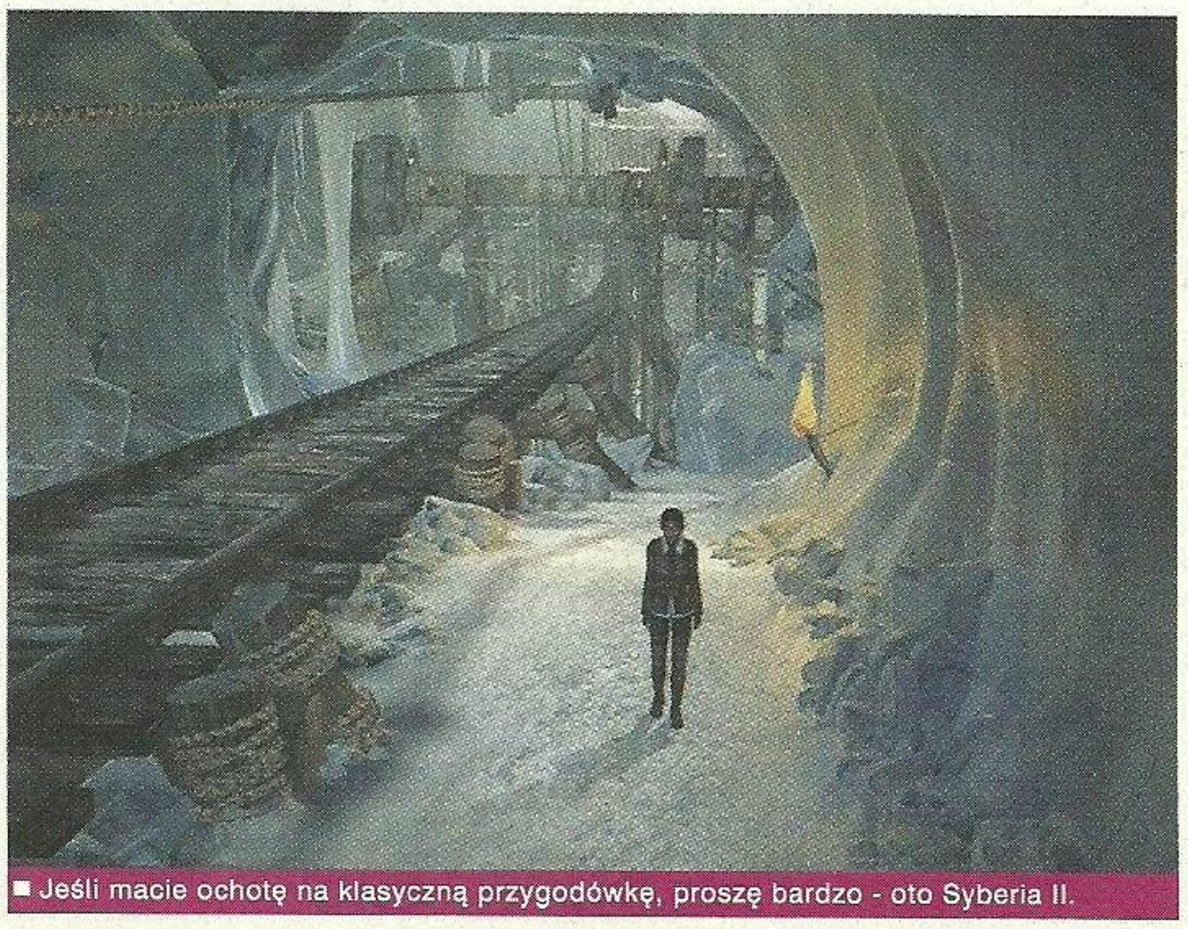


■ Grafika jest świetna, ale naturalnie niezwykle statyczna. Taki urok przygodówek.

Benoit Sokal

Benoit Sokal jest osobą ze wszech miar wartą uwagi. Po pierwsze, miłośnik i twórca komiksów, który ukończył szkołę wyższą w wieku lat dwudziestu. Po wtóre, jako jeden z pierwszych artystów włączył się w tworzenie gier komputerowych – wystarczy tu wspomnieć tytuł Amerzone. Po trzecie wreszcie, w przypadku Syberii obsadził w zasadzie trzy najważniejsze stanowiska: reżysera, autora grafiki i scenariusza. Oczywiście pomagała mu armia dzielnych wyrobników, którzy jednak wykonywali tylko jego wizję. Dobra robota – jak na jedną osobę. Może szkoda tylko, że przez tę chęć do zajmowania się wszystkim, Sokal zamknie drogę Syberii do stania się rewelacyjną pod każdym względem grą. Do tego bowiem potrzeba jej większego skomplikowania, na które jedna osoba zajmująca się wszystkim nie ma czasu...





■ Jeśli macie ochotę na klasyczną przygodówkę, proszę bardzo - oto Syberia II.

Xbox — *Stara przygodówka na nowej konsoli.*

- *Wydawca:* XS Games
- *Producent:* Microids
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: -

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

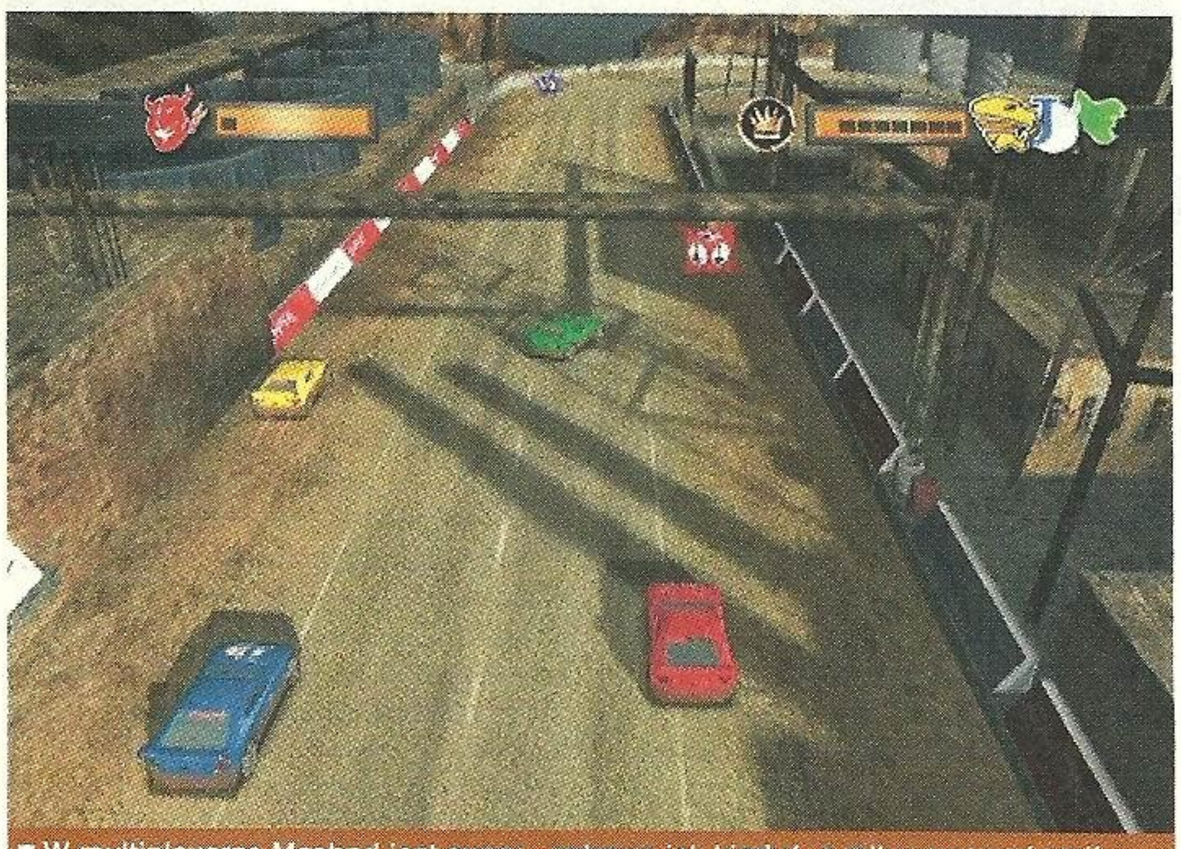
7.3

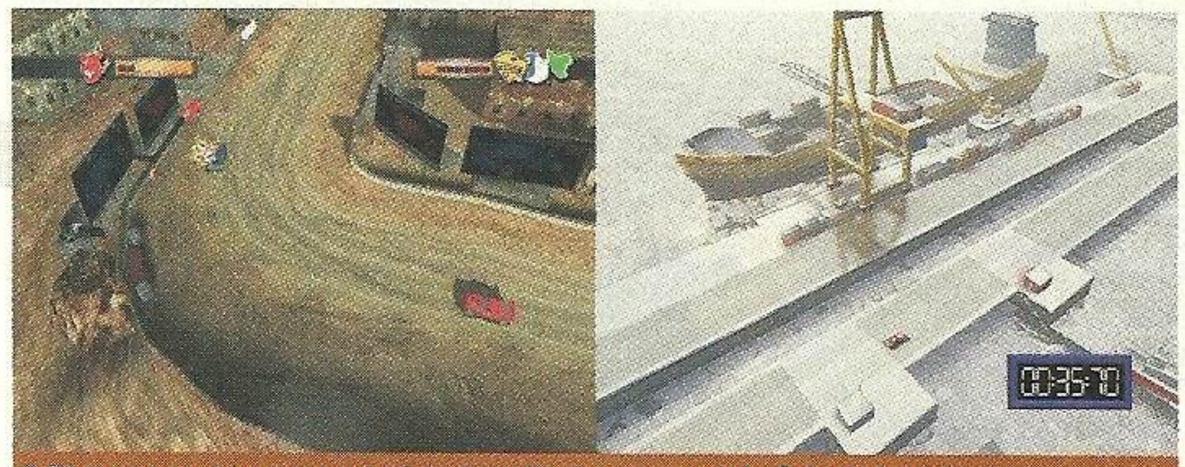
MASHED

Mashed rozczarowuje i to bardzo... miło

Myślicie, że tytuł recenzowany na połowie strony nie może być dobry? Czym prędzej sprawdźcie **Mashed**. Twórcy Micro Machines 2 kontratakują!
Intro gry może być trochę mylące. W dynamicznej, ale niezbyt porywającej animacji przedstawione zostały samochody śmigające po wyznaczonej trasie i prujące do siebie z różnych broni. Pierwsze wrażenie? Wyścig, w którym będzie można skorzystać z różnych power-upów. I taką grą jest właśnie **Mashed**, tyle, że nie jest to zwykły racer. Jedyna kamera pokazująca wydarzenia na trasie umieszczona została na latającym dookoła helikopterze. Tak, Micro Machines powracają.

Początkowo tryb dla pojedynczego gracza oferuje tylko jedną z ogółu trzynastu tras, na najniższym z trzech poziomów trudności oznaczonym brązowym pucharem. W miarę wygrywania otwierają się nowe miejscówki, niedostępne dotąd warianty zabawy na wcześniejszych oraz nowe tryby gry.
Chociaż w Time Trial nikt nie będzie grać, bo walka z konsolą dużo bardziej wciąga niż jazda na czas.
Jak na arcade'owy tytuł przystało samochodziki zachowują się niezbyt realistycznie, ale to tylko dodaje smaczku rozgrywce. Trzeba uważać by nie wypaść z trasy, przy okazji dążąc do zdobycia punktu i odebrania go tym samym przeciwnikom. Są


■ W multiplayerze Mashed jest super - zabawa jak kiedyś, z mikromaszynkami!



■ Płynna i szybka animacja kosztem liczby szczegółów? Jesteśmy za.

na to dwa sposoby. Pierwszy to zniszczenie wszystkich oponentów, a drugi polega na odstawieniu rywali na długość ekranu. Konsola przerywa wtedy wyścig i za chwile wznawia go od miejsca, w którym zatrzymała zabawę. Wygrany startuje wtedy z końca dla wyrównania szans. Gra kończy się po zdobyciu określonej liczby punktów lub gdy konsolka się znudzi zbyt długą walką i włączy tzw. End Game Mode.
Do wyboru mamy sześciu śmiałków, którzy różnią się od siebie płcią, kolorami pojazdów i obelgami, którymi rzucają podczas jazdy. Zależnie od preferencji kierowana przez gracza postać może automatycznie lub przy wduszeniu odpowiedniego przycisku powiedzieć kilka niemiłych dla przeciwników słów. Nie są jakieś specjalnie ostre, ale bywają zabawne.
Rywali można zniszczyć wyrzucając ich z trasy bądź za pomocą porozrzucanych na trasie przeróżnych broni, od beczek z jakąś nieprzyjemną mazią do granatników i minigunów montowanych na dachach furek kończąc. Na niektórych trasach można poprosić o wsparcie ogniowe pilotujący zabawę helikopter.
Mashed nie ma porywającej grafiki. Tekstury są ładne tylko z daleka i czasem brzydko się łamią, ale w sumie nie można się skupiać na oglądaniu otocznia, bo nieuwagę przypłaca się przegraną. Fajne są różne warunki pogodowe tyle, że bez względu na to, czy śmiga się w deszczu, czy na pokrytej lodem trasie, model jazdy pozostaje ten sam.
Dźwięki niczym nie zachwycają, ale też nie przeszkadzają.
Niejeden gracz zdziwi się ile miodu zawiera w sobie ta pozycja. Chociaż jest staroszkolna, warto spędzić z nią trochę czasu. Zadania postawione przed graczem są różnorodne. Raz chodzi o zniszczenie rywali, kiedy indziej trzeba zdążyć do mety przed wybuchem bomby. Jest przyjemnie i wesoło. Szczególnie w trybie multi, do którego można zaprosić trójkę znajomych.
Tylko kamera potrafi czasem zostać z tyłu, gdy odstawi się przeciwników. Łatwo wtedy o wypadek. Ogólnie jednak jest to dobry tytuł.
Mielu

PS2 i Xbox — *Mikromaszynki... wspomnień czar.*
- *Wydawca:* Empire Int.
- *Producent:* Supersonic
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.0

EVIL PROPHECY

Gra na licencji. Czy trzeba coś dodawać?

Gry konsolowe oparte na znanych licencjach są w przygniatającej większości pozycjami słabymi i nieciekawymi. Pojawiają się wyjątki, ale do nich **McFarlane's Evil Prophecy** nie należy.
Twórcy gry bardzo chcieli wykorzystać potencjał ukryty w figurkach z serii Monsters, które są owocem wizji Todda McFarlane'a i jego prywatnych odczuć dotyczących postaci pojawiających się w horrorach. Wśród nich jest wilkołak, są zombiaki, wampiry i inne równie nieprzyjemne jednostki, z którymi spotykamy się w grach na co dzień. Jako, że stanowią one od jakiegoś czasu pożądany wśród konsolowców towar, ludzie z hawajskiego oddziału Konami postanowili skorzystać z licencji i zarobić łatwą kasę. Niestety – nie uda im się.
Gra jest chodzoną wyrzynką o banalnej fabule. Gdy w dziewiętnastym wieku znikąd pojawia się wielkie Zło i świat staje w obliczu zagłady, nagle pojawia grupka śmiałków podejmująca się próby przywrócenia ładu, dobra itp. Fabuła stanowi oczywiście tylko pretekst do bezmyślnej młócki, podczas której steruje się aż czterema postaciami na raz. Do wyboru jest słusznych rozmiarów pirat tłukący szczęki pięściami, panienka z dwoma gnatami, szaman z bumerangiem-kosą i naukowiec. Dusząc lewo/prawo błyskawicznie zmienia się kierowanego herosa. Jest przycisk ataku, skoku, ciosu specjalnego i megahipermocnego. Jak łatwo się domyślić, każda postać jest niemalże taka sama w prowadzeniu. Uzbrojenie i tężyzna fizyczna nie mają najmniejszego wpływu na walkę. Wszyscy biją podobnie. Różnią się jedynie reprezentowanymi żywiołami. Po co zatem przełączać się między nimi?
Gra polega na parciu przed siebie i tłuczeniu napływających falami przeciwników. O ile na początku prowadzenie długich walk i testowanie ataków każdej postaci może być zabawne, później zaczyna frustrować. Zwłaszcza, gdy trzeba wykonać jakieś głupie zadanie, typu odnalezienie dziecka w labiryncie, gdzie zewsząd atakują chmary truposzy i innego świństwa. Potyczki są nudne i sprowadzają się do klepania w kółko

■ Czy mistrz Todd w ogóle widział tę pozycję? Śmiemy wątpić...

jednego przycisku. Gdy naładuje się specjalny pasek można odpalić potężniejszy cios rażący grupkę wrogów podatnych na określony żywioł. Nic specjalnego.
Postacie sterowane przez konsolę sprawują się nieźle, chociaż potrafią zaciąć się na jakiejś przeszkodzie i trzeba im pomóc przejść dalej. Szybkie przeskoki między członkami drużyny podczas walk wprowadzają chaos, gubi się wtedy kierunki i nie wiadomo zupełnie co się dzieje. A fakt, że to gracz musi stawić czoła najgrubszym rybom wcale nie pomaga. Czasem znajdzie się dodatkową broń, która przyda się góra pięć razy. A nawet jeśli się jej użyje, to i tak ciężko trafić w przeciwnika, bo sterowanie jest fatalne.
O rany, w tej grze nie ma nic fajnego. Grafika powala brzydotą. Gęsta mgła spowija jednakowe, brzydkie i mało szczegółowe labirynty. Ani bohaterowie, ani przeciwnicy nie są zbyt szczegółowo dopracowani. Poza tym nie mówią. To znaczy nikt nie czyta ich kwestii. W połączeniu z kiepskimi dźwiękami wychodzi padaka.
Nie wiem jak ocenić ten tytuł. W sumie z kumplami można pograć, ale i tak po chwili zażądają PESa. Niech będzie cztery. W końcu lepsze to niż Eternal Quest.
Mielu

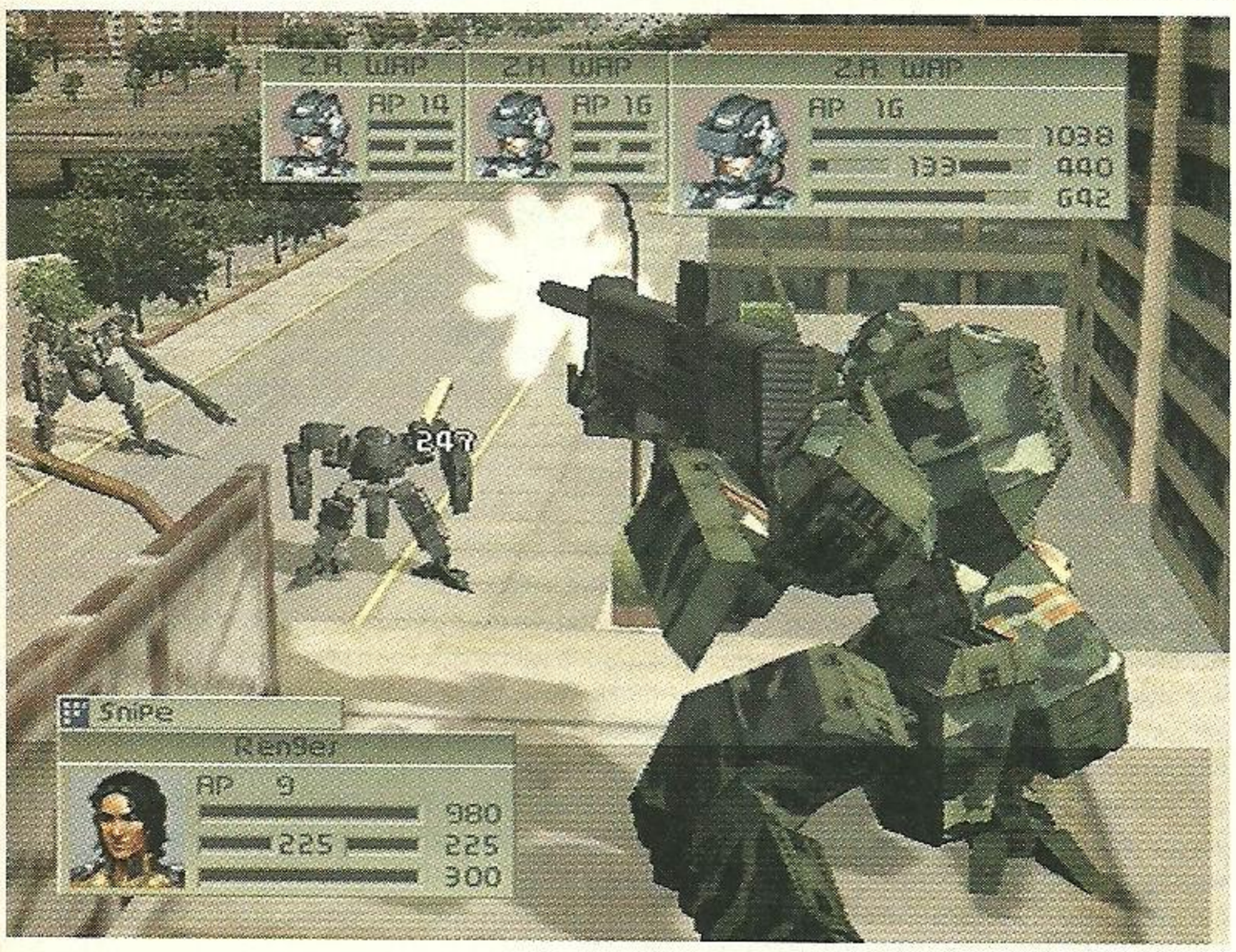
PlayStation 2 — *Za darmo - jak najbardziej. Za kasę - buhaha.*
- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami Hawaii
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

4.0

- **Dobre:** Niesamowity klimat, zabójcza muzyka i miejscami przepiękna grafika. Mocno pobudza wyobraźnię.
- **Złe:** Okrojenie z fachowych patentów, krótki (jak na strategię) czas gry i niezsynchronizowane ruchy ust podczas rozmów.
- **Brzydkie:** Czasami uczucie, jakby grało się na PS one. I dlaczego nigdy nie widać pilotów? Wpadki autorów scenariusza (bądź tłumaczenia).



■ Jeśli kiedyś uda Wam się zdobyć japońską wersję Front Mission Alternative na PS one - sprawdźcie ją. To świetna strategia z mechami, tyle, że w czasie rzeczywistym.

FRONT MISSION 4

W 2096 roku nawet polska armia będzie miała na wyposażeniu Wanzery!

Jak zwykle w przypadku Square-Enix gra rozpoczyna się rewelacyjnie. Dynamiczne intro wprowadza mnie w świat gigantycznych mechów o ogromnej sile rażenia. Nie spodziewałem się niczego innego, więc wygodnie rozciągam się w fotelu i oglądam film odpalony na silniku gry. Nie wiedziałem jednak, że najlepsze dopiero przede mną. A to z bardzo prostej przyczyny. Film przedstawiający atak Wanzerów na niemiecką bazę jest najlepszą tego typu zajawką, jaką miałem przyjemność oglądać w całym moim krótkim żywocie. Poważnie, ani w anime, ani w żadnej renderowanej sekwencji, czy filmie fabularnym nie obserwowałem czegoś tak dobrze zmontowanego i przemyślanego. Piloci zachowują się tak, jakby naprawdę prowadzili olbrzymie roboty. Nie idą bohatersko przed siebie, tylko kryją się za pochyłościami terenu, atakują z zaskoczenia, wrzucają granaty do hangarów... A scena, gdzie jeden mech rozbija obronę przeciwnika, a drugi natychmiast podjeżdża i wykańcza go potężnym strzałem w korpus jest jedną z tych akcji, której ujrzenie powoduje zwiotczenie nóg na wysokości kolan.

Razem raźniej

Front Mission 4 rozgrywa się w Niemczech oraz południowej Ameryce sześć lat po drugim konflikcie Huffmana, czyli w 2096 roku. Zatem przedstawione zdarzenia mają miejsce między Front Mission 1 a Front Mission 3. Autorzy postanowili nieco zmienić system przedstawiania wydarzeń. W przeciwieństwie do poprzedniej części, w której poprzez decydowanie czy pójdzie się z kolegą, czy nie, wybierało się alternatywną ścieżkę, tu oba scenariusze pary bohaterów zachodzą jednocześnie. To dobre rozwiązanie. Przeplatające się wydarzenia wywołują wrażenie spójności, a przechodzenie gry poznając fabułę dwa razy z różnych perspektyw nigdy nie należało do moich ulubionych zadań.

Pozwólcie, że przedstawię Wam naszą parkę. Elsa Eliane to „oblatywaczka" Wanzerów, oddelegowana z francuskiej armii do organizacji tworzącej i testującej maszyny o wiele mówiącej nazwie – Durandal. Wraz z zespołem zostaje wysłana do zbadania tajemniczych ataków na niemieckie bazy wojskowe.

Darril Traubel jest pilotem należącym do jednej z jednostek wojskowych UCS (Unified Continental States), które zrzesza wszystkie kraje obu Ameryk. Niespodziewanie władze Wenezueli ogłaszają niepodległość i wysyłają mechy do uszczelnienia granicy. W odpowiedzi UCS rusza swoje oddziały, aby „rozładować" napiętą sytuację. Podczas akcji Darril jest świadkiem katastrofy samolotu. I to właściwie wszystko, co mogę Wam zdradzić nie psując przy tym zabawy.

Podczas dwudziestu dziewięciu misji będziecie towarzyszyć na przemian Elsie i Darrilowi. Nie, nie przecierajcie oczu. Wiem, że przy stu dwudziestu bitwach w Front Mission 3 liczba ta wydaje się marna niczym ciało anorektyczki, ale jeśli przyjąć, że w każdej misji jest kilka zadań do wykonania, a potyczka może się ciągnąć ponad osiemdziesiąt rund, zabawy wystarcza na jakieś czterdzieści godzin. Przy dzisiejszej modzie na pozycje, do ukończenia których potrzeba jedynie dziesięciu godzin to wcale nie jest zły wynik. Tym bardziej, że autorzy zdecydowali się na kilka zmian podnoszących zawartość cukru w cukrze.

System

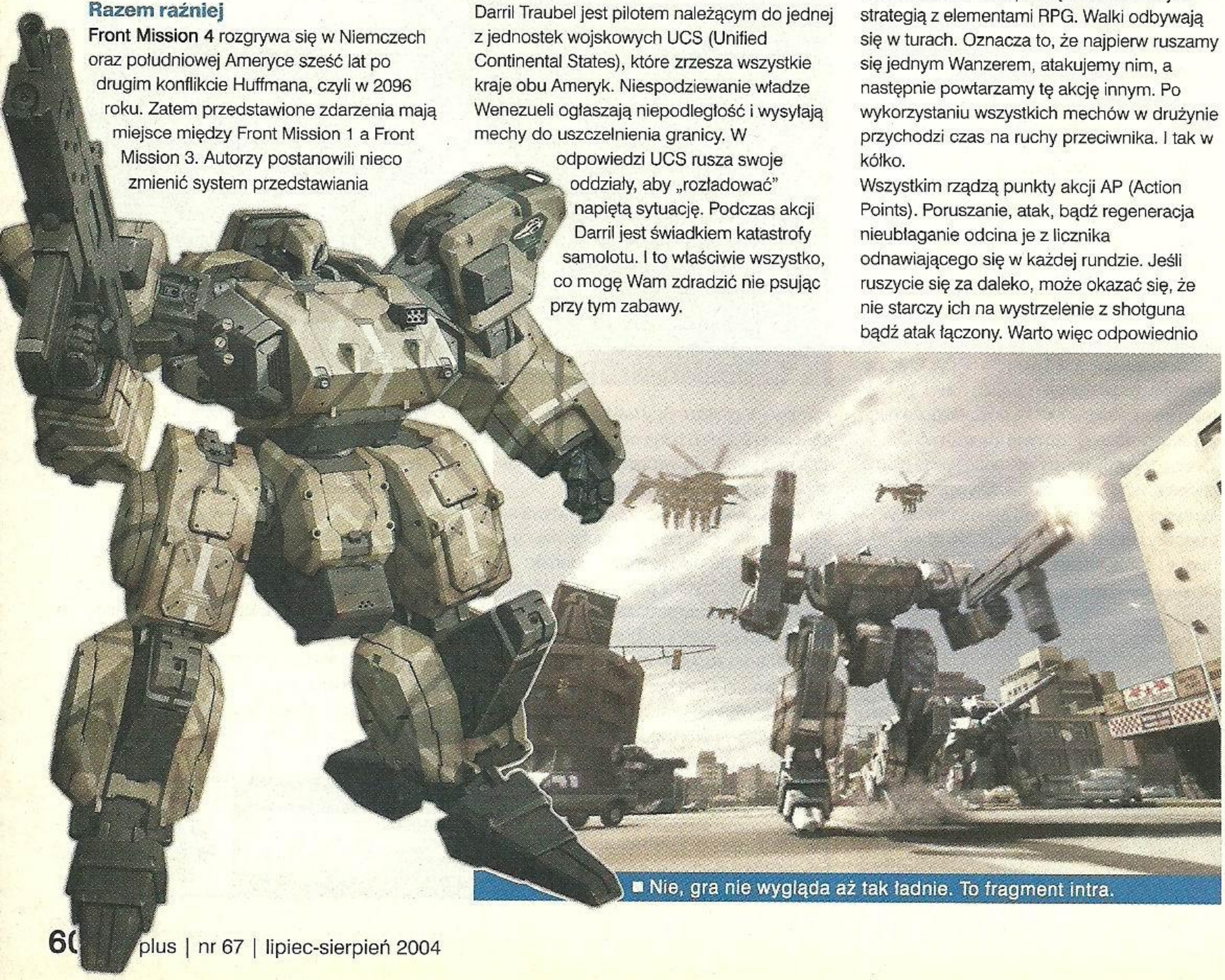
Front Mission 4 od początku do końca jest strategią z elementami RPG. Walki odbywają się w turach. Oznacza to, że najpierw ruszamy się jednym Wanzerem, atakujemy nim, a następnie powtarzamy tę akcję innym. Po wykorzystaniu wszystkich mechów w drużynie przychodzi czas na ruchy przeciwnika. I tak w kółko.

Wszystkim rządzą punkty akcji AP (Action Points). Poruszanie, atak, bądź regeneracja nieubłaganie odcina je z licznika odnawiającego się w każdej rundzie. Jeśli ruszycie się za daleko, może okazać się, że nie starczy ich na wystrzelenie z shotguna bądź atak łączony. Warto więc odpowiednio przemyśleć każde posunięcie.

Konstrukcja Wanzera została podzielona na cztery części – korpus, obie ręce i nogi. Zniszczenie tego pierwszego powoduje natychmiastową anihilację. Rozwalenie ręki zaowocuje niezdolnością atakowania trzymaną w niej bronią. Często zaistnieje sytuacja, w której mech zostanie obdarty z dwóch ramion. Wtedy taki kadłubek jest niezdolny do walki i pozostaje na całkowitej łasce przeciwników, chyba że ma na wyposażeniu zestaw regeneracyjny.

Uszkodzenie nóg oznacza, że mech będzie w stanie poruszać się tylko o jedno pole na turę. Czas na nowości. Bardzo fajną sprawą jest system łączenia ataków. Przed walką należy ustalić kogo dany pilot przy sprzyjających warunkach wesprze w ataku. Wprowadzono zmienną pogodę oraz pory dnia mające wpływ na to, co dzieje się na polu walki. To proste: w nocy trudniej wycelować z karabinu maszynowego, więc lepiej podejść bliżej.

Ważne jest dopalanie umiejętności pilota i tuningowanie Wanzera. Za zdobyte w walce punkty doświadczenia można kupić każdemu z drużyny różnorodne zdolności i odpowiednio je przydzielać. Jeśli postać specjalizuje się w strzelaniu ze snajperki, warto inwestować w poprawienie stabilności lub lepszej koncentracji. Nie da się jednak wszystkiego wpakować na raz, ponieważ ilość



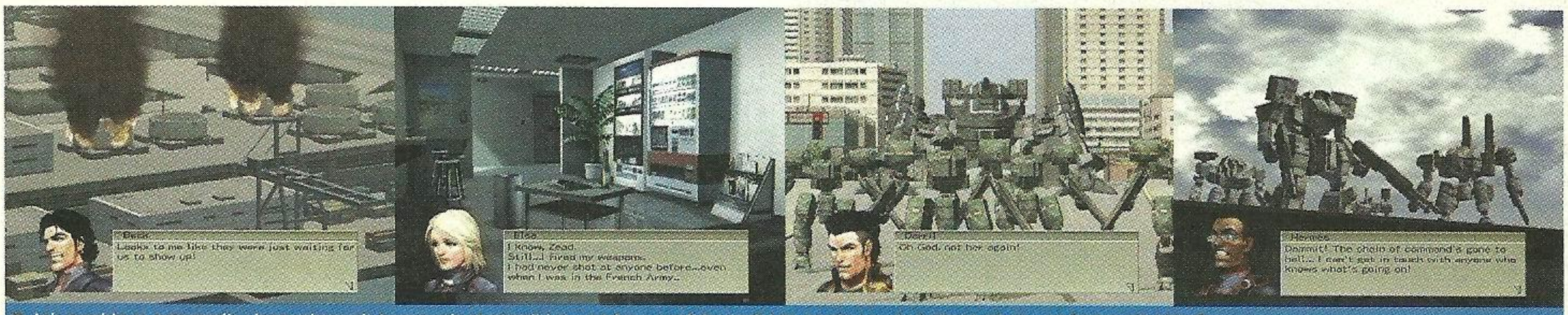
■ Nie, gra nie wygląda aż tak ładnie. To fragment intra.

Polska surowcami stoi

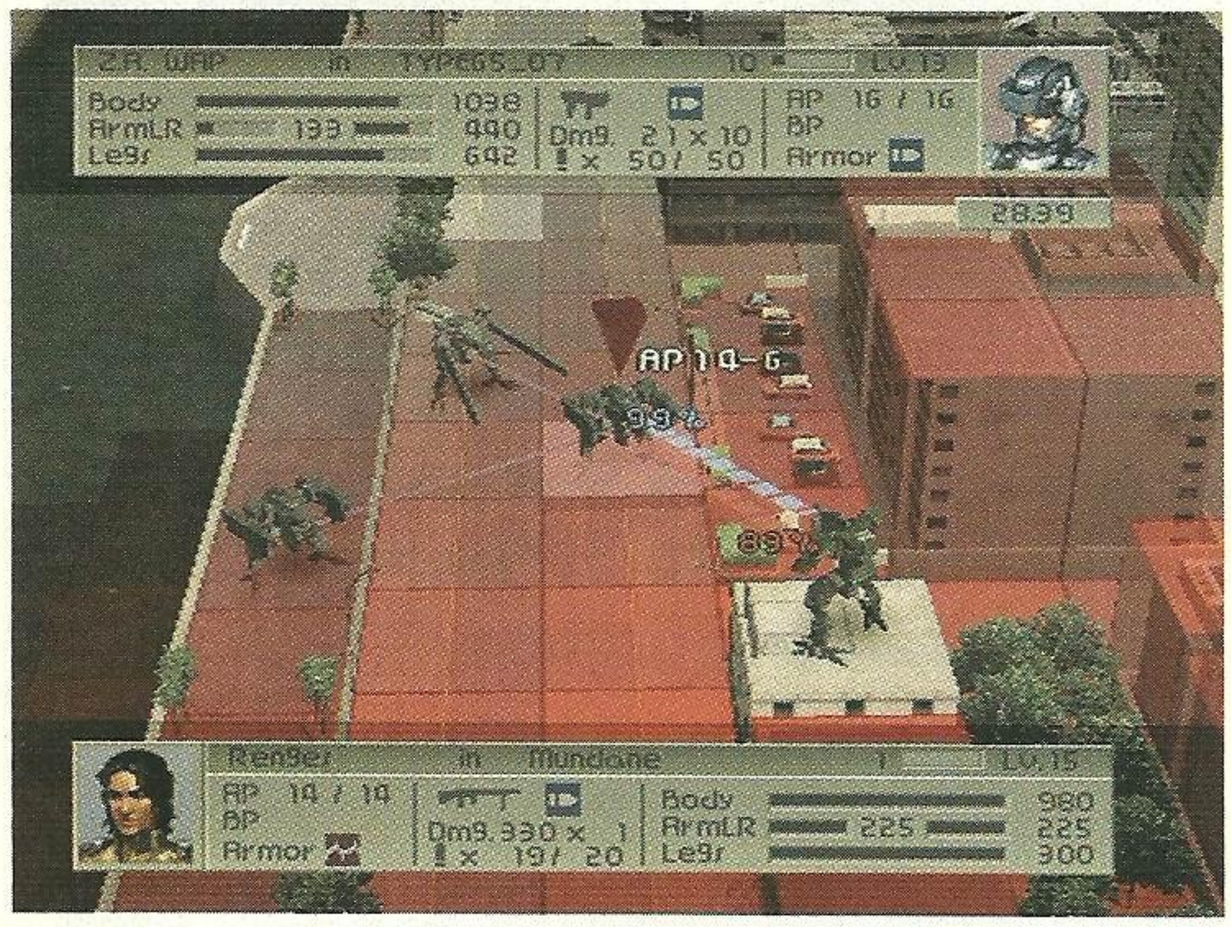
Nietrudno zauważyć, że akcja **Front Mission 4** w pewnym momencie przenosi gracza na terytorium Polski. A dokładniej w okolice dzisiejszego Górnośląskiego Okręgu Przemysłowego. Okazuje, że za dziewięćdziesiąt lat Polska stanie się europejską potęgą w wydobyciu surowców i będzie w nie zaopatrywać niemalże wszystkie państwa kontynentu (i nie tylko).

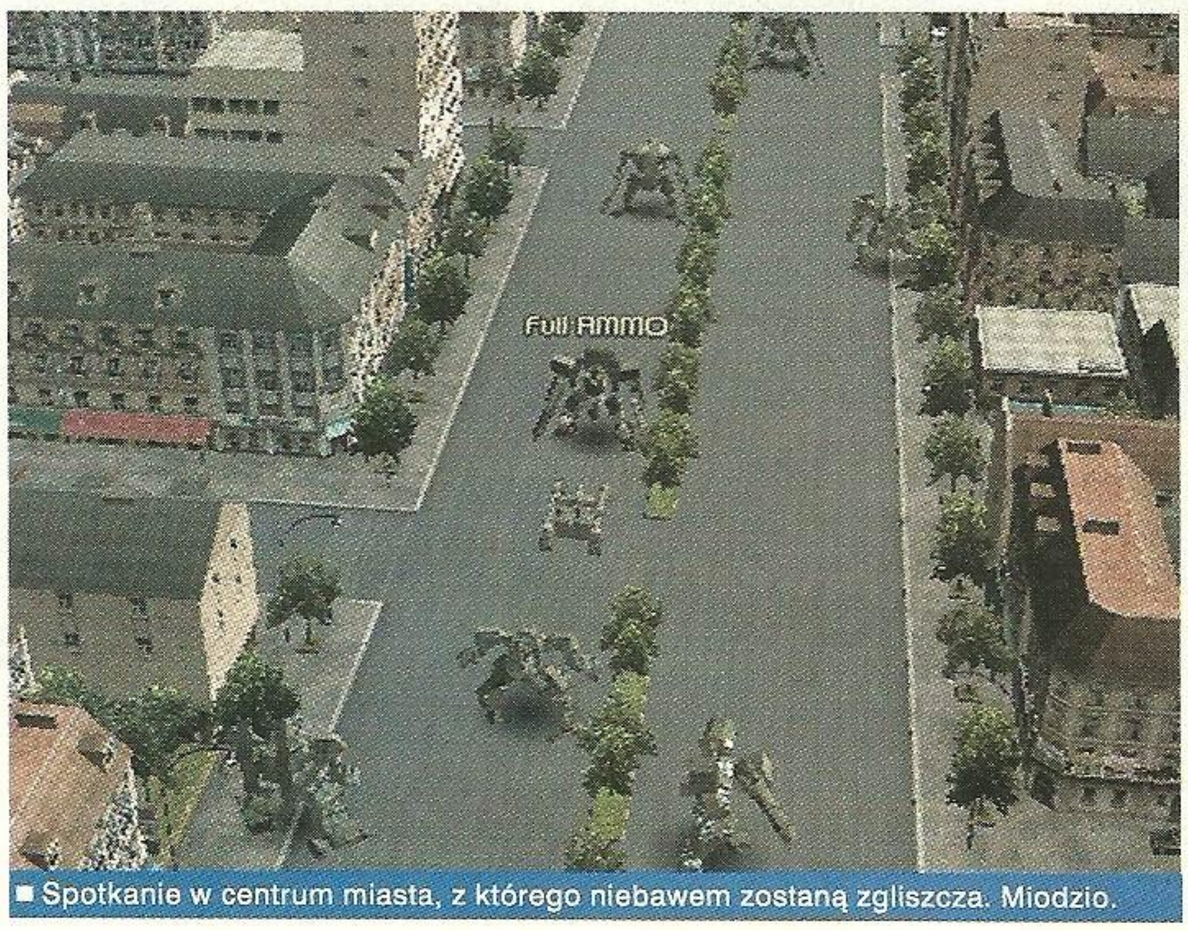
Kwadratowi nie pomylili się. Prawdą jest, że w tym rejonie mamy duże pokłady węgla i innych materiałów energetycznych i fajnie, że ktoś tam w Japonii zauważył nasz kraj. Ale ta fikcji stworzona na potrzeby gry, patrząc na kompetencje naszych polityków i likwidacje kolejnych kopalń, wcale nie wywoduje uśmiechu na mojej twarzy.

No chyba, że ten ironiczny.



■ Jak zwykle w przypadku konsolowych turowych strategii i erpegów wszelkie gadki to napisy wyświetlane obok „gadających głów".





■ Spotkanie w centrum miasta, z którego niebawem zostaną zgliszcza. Miodzio.

miejsc na usprawnienia jest ograniczona. Sprawa z mechami ma się trochę inaczej niż w FM3. Tu nie da się zbierać złomu z pola walki, ale za to da się kupić całego nowego Wanzera zamiast upgrade'ować starego. Czasem opłaca się to bardziej niż żmudne dobieranie części. Żmudne dlatego, że podczas zakupów trzeba zwracać uwagę na kilka czynników. Ważne jest nie tylko to, czy dana część jest wytrzymalsza, bądź czy broń zadaje większe obrażenia. Należy zwrócić uwagę także na jej ciężar czy pobór mocy. Może okazać się, że trzeba wybierać między super twardym pancerzem, a dwiema wyrzutniami rakiet. Każdy pancerz występuje w trzech typach w zależności od odporności na dany typ ataku; bronią krótkiego, średniego i dalekiego zasięgu.

Radzę szczególną uwagę zwrócić na plecaki, ponieważ wbrew pozorom jest to jedna z najważniejszych części mecha. Niekiedy mają bardzo ciekawe właściwości i krytycznych sytuacjach potrafią ocalić skórę, a nawet zdecydować o zwycięstwie.

I jeszcze jedno - **Front Mission 4** jest wyładowany tutorialami. Praktycznie przy każdej nowej rzeczy będziecie skazani na czytanie dziesiątek linijek tekstu i wysłuchiwanie dobrych rad. Ale jest to ten typ gry, w której lepiej się do nich przyłożyć .

W końcu nie chcielibyście obudzić się z ręką w nocniku próbując po raz dziesiąty pokonać bossa, kiedy rozwiązanie leżało na przykład w odpowiednim wykorzystaniu jakiejś umiejętności. Co jeszcze? Uff, wiele rzeczy. To tylko wierzchołek góry lodowej... Na przykład wzywanie przez radio ataku lotniczego bądź innego wsparcia... OK, już milczę.

Jeśli chodzi o mechy to...

OG (zawsze) ma coś do powiedzenia. A tu mogę powiedzieć tylko: WOW! Projekty robotów to już nawet nie mistrzostwo, to... Aż brak słów. Po prostu ktoś miał wizję i doskonale ją zrealizował. Może koncepcyjnie nie odbiegają za bardzo od tego, co widzieliście we Front Mission 3, ale to tak, jakby postawić Trabanta obok Vipera. Zarówno jeden jak i drugi jeździ, ale różnice zauważy każdy na pierwszy rzut oka. Kiedy będziecie ulepszać swoje Wanzery, koniecznie skorzystajcie z opcji obejrzenia mecha i poruszajcie sobie trochę kamerą wokół niego. I jak? Ja mógłbym tak godzinami.

Same animacje tych potworów podczas walki (iiiiik) to miodowy okład na moje podkrążone oczy. Szczególnie widać to podczas ataków łączonych lub innych bardziej skomplikowanych akcji. Muszę jednak przyznać, że na samym początku gry we **Front Mission 4** nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że graficznie jest to tylko nieznacznie poprawiona poprzednia część. Ale, jak zwykle, diabeł ukrył się w szczegółach. Wyższa rozdzielczość, lepsza animacja, tysiąc razy więcej szczegółów na ekranie. To wszystko da się dostrzec dopiero przy wnikliwej obserwacji lub na dobrym telewizorze. Specjalnie przetestowałem FM4 na trzech odbiornikach, aby porównać jakość wyświetlanego obrazu. I muszę z przykrością oznajmić, że dotarliśmy do takiego punktu, gdzie aby rozkoszować się naprawdę dobrym obrazem, należy zainwestować w lepszy kineskop. Bez niego umknie Wam dużo szczegółów.

Rozmowy, muzyka oraz dźwięki walki wyszły, jak zwykle, świetnie. Ale gorzej sprawa ma się z odgłosami broni. Przecież Wanzery mają po kilkanaście metrów wysokości i noszą w łapach armaty, więc dlaczego podczas wystrzału słyszę huk shotguna lub kałacha? Rozumiem, że autorzy poszli tu trochę na skróty i w sumie nie mam im tego za złe. Szczególnie, że po pewnym czasie przestałem zupełnie zwracać na to uwagę.

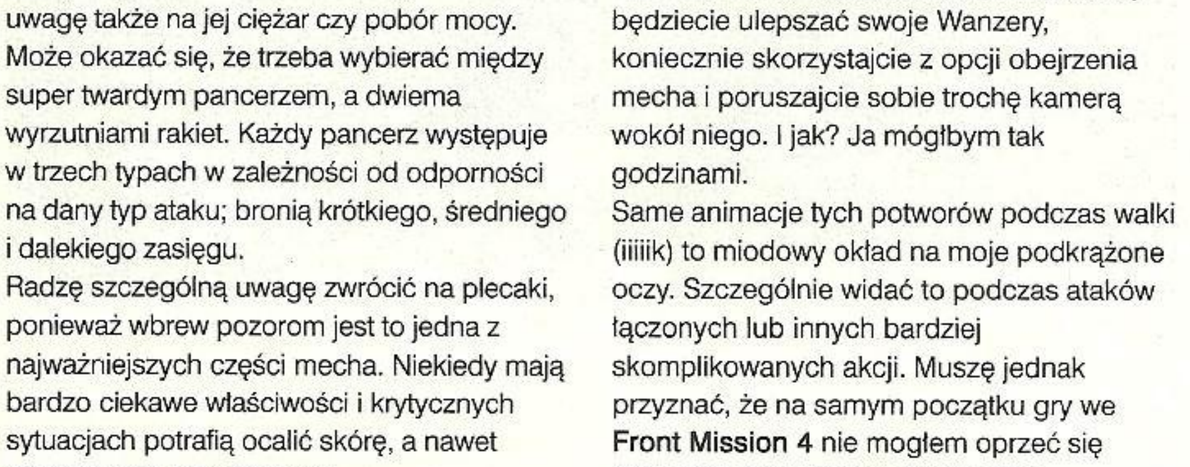
Mniej to więcej?

W stosunku do poprzednika we **Front Mission 4** wycięto kilka rzeczy. Nie ma Internetu, wysadzania pilotów czy też zgarniania z pola walki uszkodzonych mechów. Z pewnością te sprawy urozmaicały zabawę, ale szczerze mówiąc po kilkunastu godzinach spędzonych z nową zabawką mistrzów wcale mi ich nie brakuje. Przecież w zamian otrzymałem świetną fabułę, doskonałe głosy aktorów, łączenie ataków, zmienną pogodę i pory dnia oraz nowe umiejętności i sprzęt. I w zupełności mi to wystarczy!

Ktoś na forum poświęconemu **Front Mission 4** powiedział: "kocham dziecko Kwadratowych za to, co ma, a nie za to, czego mu brakuje". Nie mógłbym tego lepiej wyrazić. Front Mission, podobnie jak Final Fantasy to kultowa seria. Nie ważne, co zostanie wydane pod tym tytułem i tak zawsze zwróci na siebie uwagę fanów, którzy przynajmniej będą mieli ochotę spróbować w to zagrać. A wtedy, kto wie, może nawet zabrać ze sobą do domu.

Ale FM4 jest w lepszej sytuacji. Nie musicie go nawet próbować. Jeśli skończyliście poprzednią część pięć razy pod rząd, to gwarantuję, że po kilku walkach w najnowszej odsłonie odnajdziecie się i ani trochę nie będzie Wam szkoda tego, co wyleciało z tej części. Dla mnie **Front Mission 4** to nowy król i żaden malkontent tego nie zmieni, choćby nie wiem, jak kręcił nosem. A teraz wybaczcie – wracam do mojego Wanzera.

OG



■ Roboty Square mają w sobie masę poweru. Widać, że są wielkie i ciężkie.

Front Mission 3...

Dlaczego rządziło? Front Mission 3 było ostatnią i jedyną grą z serii wydaną na PS one, której udało się dotrzeć na zachód. Nawet pomimo ukazania się Front Mission 4, nadal uważane jest za najlepszą grę w serii. Nie dziwne też, że fani z takim utęsknieniem czekali na następną część. W jaki sposób FM3 udało się zagarnąć serca graczy?

Po pierwsze, jak na swoje czasy FM3 graficznie była jednym z najbardziej zaawansowanych tytułów na pierwszą konsolę Sony. Specjaliści ze Square musieli użyć iście szatańskich sztuczek, aby udało się ruszyć to cacko na tak ograniczonym sprzęcie. Po drugie, system walki oraz elementy RPG (umiejętności postaci, tysiące części do maszyn) oferowały bardzo dużą ingerencję oraz wiele ciekawych rozwiązań (np. wysiadka pilota po zniszczeniu mecha). Po trzecie, świat Front Mission 3 żył. Dało się surfować w Internecie, poczytać strony, sprawdzić wiadomości, wyskoczyć do miasta i usłyszeć o tym, co działo się w innych rejonach świata. Czwartym powodem była świetna, choć pod koniec naciągana, fabuła opowiedziana w dwóch scenariuszach, których ukończenie wymagało ponad stu godzin.

Wszystkie te elementy połączono w laboratoriach Kwadratowych. Wstrząśnięto, nie zmieszano i wyszedł nieprawdopodobnie smaczny koktajl.

PlayStation 2 — *Fajnie się gra, choć to nic nowego.*

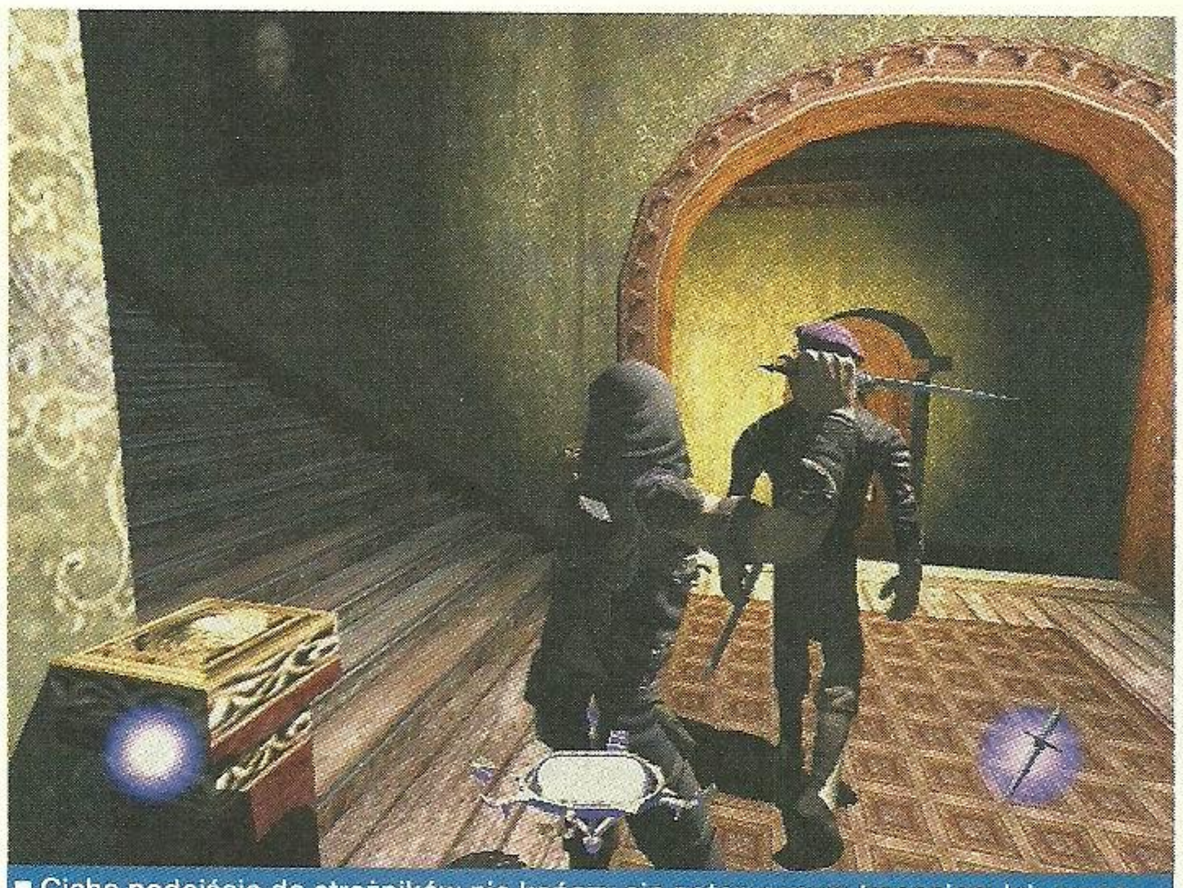
- *Wydawca:* Square Enix
- *Producent:* Square
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.0

- **Dobre:** Fajowy scenariusz, świetna AI przeciwników, ciekawe możliwości stosowania gadżetów.
- **Złe:** Często i długo się ładuje, nie ma żadnej możliwości zabawy poza przechodzeniem głównego scenariusza.
- **Brzydkie:** Animacja nie śmiga jakoś specjalnie szybko. Szkoda.



■ Ciche podejście do strażników nie kończy się notorycznym trącaniem ich przez naszego bohatera - autorzy zaradzili tej irytującej przypałości wielu skradanek.

THIEF: DEADLY SHADOWS

To, że świat staje się coraz bardziej brutalny nie jest do końca prawdą

Wystarczy sięgnąć do Dumasa, żeby poczytać o tym, jak to kilka wieków temu dzieci chodziły oglądać egzekucje z użyciem gilotyny. Krwi lało się tyle, że trzeba było kopać na nią specjalne fosy. I od czasu do czasu jakieś dziecko w takiej fosie pełnej krwi tonęło.

Dawnych wspomnień czar

Tak czy siak mamy jakieś takie eleganckie wyobrażenie o minionych czasach. Że ludzie byli grzeczniejsi, młodzież bardziej kulturalna, a amanci zasypywali swoje wybranki kwiatami. Stąd też pewnie przyszło mi do głowy, że gdyby dzisiejsze krwawe tytuły, takie jak Manhunt, czy Hitman ulokować w otoczeniu średniowiecza, nie byłyby one tak bardzo brutalne, a opierały się raczej na motywach skradankowych. Gdyby nawet dochodziło w nich do morderstwa, byłoby ono czystsze, szybsze, mniej sadystyczne. I stąd też pewnie grając w **Thief: Deadly Shadows** pomyślałem sobie, że to tak estetycznie przeniesiony w średniowiecze Hitman. Z drugiej strony jednak skojarzenie to jest na wskroś błędne. Faktycznie **Deadly Shadows** to gra o złodzieju, nie zabójcy. Osieroconym wychowanku tajemniczej sekty o nazwie Keepers (Powiernicy), wyszkolonym do zakradania się i ucieczki z łupem przede wszystkim, a zabijania dopiero w drugiej kolejności. Po wtóre trzeba pamiętać o tym, że to właśnie Thief był (przynajmniej kalendarzowo) pierwszą grą, która pokusić się może o miano skradanki (choć wyszedł wtedy na PC). Metal Gear Solid i pierwsza część Tenchu zagrzały się w czytnikach konsol nieco później (choć w tym samym 1998 roku), stąd też trudno nazwać Thiefa matką skradanek, bo prace koncepcyjne nad wszystkimi trzema tytułami musiały przebiegać symultanicznie, ale to prawdopodobnie bardziej już Hitman, czy Manhunt korzystały ze spuścizny Thiefa, niż odwrotnie. Stąd też trzeba oddać hołd całej serii, której trzecią część gościmy aktualnie na Xboksie i komputerach. Przenieśmy się zatem do klimatycznego świata Wieków Średnich. Mrocznego, pełnego tajemnic i chorób. Gdzie wśród surowych murów mistrz złodziejskiego fachu znaleźć mógł zarówno skarby warte całe królestwa, jak i przypadkową śmierć.

Misja

Jak na grę o złodzieju przystało większość misji polega oczywiście na przekradaniu się do istotnych strategicznie miejsc, pozyskiwaniu stamtąd cennych przedmiotów i ucieczce na z góry zaplanowane pozycje. Oczywiście podczas gry nie jest to takie proste. Ukończywszy początkowe misje szkoleniowe (dwie) stajemy przed wolnym wyborem dalszych poczynań. Możemy się udać do sklepu i wymienić buchnięte dotychczas kosztowności na bardziej użyteczne dla nas sprzęty (o sprzętach tych za chwilę). Możemy udać się na ulice miasta, by ograbić kilku Bogu ducha winnych przechodniów, albo nawet wleźć z buciorami do czyjegoś obejścia i nakraść się tam do oporu. Bez względu na wybór działań zawsze istnieje możliwość wykonania celu misji na kilka sposobów. Można zakraść się do zamku główną bramą, można wejść oknem, można prześlizgnąć się wokół strażników albo wszystkich ich wywabić i uszczuplić na zdrowiu. W trakcie każdej z misji pojawiają się dodatkowe informacje dotyczące tego, gdzie powinniśmy się udać, czego dokładnie szukać, albo też gdzie w żadnym razie stopa nasza postanąć nie może. Gdy szukamy jakiegoś szlachcica, by skraść mu klejnot, a nie zastajemy go w wynajętym przezeń pokoju, wypatrujemy wskazówek dotyczących jego obecnego pobytu. Mogą to być listy, w których ów poszukiwany umawia się z kimś w określonym miejscu, przedmioty sugerujące jego zainteresowania, itp. Generalnie rzecz biorąc buszując w permanentnym mroku,

■ Złodziej Garret to ciekawa postać. Można się z nim nieco zżyć...

cały czas szukać będziemy a to przedmiotów na wymianę (jak to złodziej pośledniego sortu), a to strażników, których trzeba ominąć/zabić, a to w końcu celu misji.

Faktycznie jest to bardzo stresująca i mozolna gra. Bez radaru w znaczeniu MGSowym (jest tylko klejnot, który sygnalizuje stopień naszej „widzialności" dla wrogów), żyjemy praktycznie w permanentnym stresie przed kolejnym zakątkiem, progiem, załomem... Cudowna rzecz, której dawno już brakowało mi w tego typu pozycjach. Zwłaszcza, że po raz pierwszy od długiego czasu naprawdę gramy złodziejem, a nie maszyną do zabijania, która rozwala czołgi, vide MGS, ale też nieco Tenchu, Manhunt czy Hitman. Co to znaczy?...

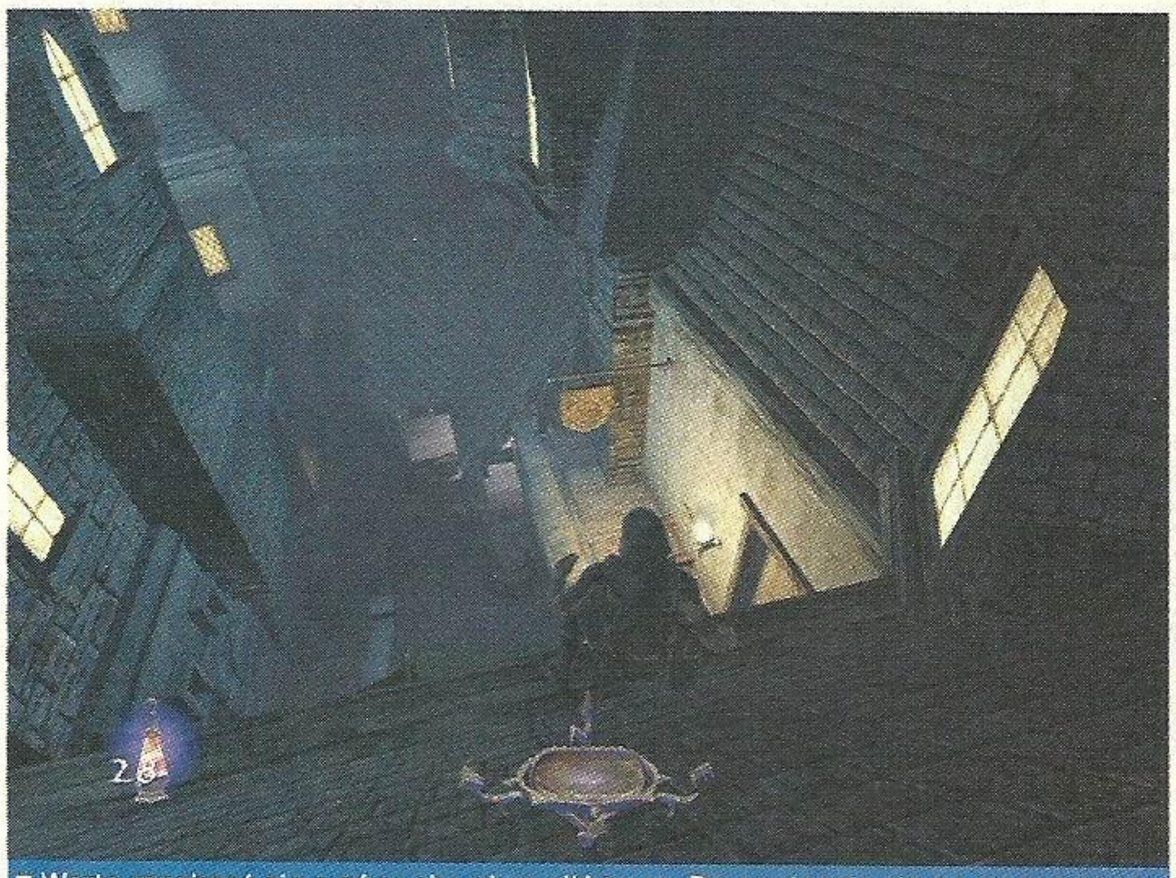
Bądź szybki, albo... bądź szybki

Oznacza to, że każdy pojedynek w otwartej walce skazany jest na niepowodzenie. Jasne, wyobrażam sobie mistrzów joypada, którzy będą w stanie zarżnąć armię uzbrojonych po zęby rycerzy za pomocą zdechłego szczura, ale tak naprawdę zorientujecie się prędzej czy później grając w Deadly Shadows, że to nie ma sensu. Garrett (czyli główny bohater) w poprzednich częściach uzbrojony był w miecz. Teraz ma tylko nieduży sztylet, który perfekcyjnie nadaje się do walki z zaskoczonymi przeciwnikami, natomiast absolutnie szkoda nim zachodu w otwartej walce. No wreszcie! Wreszcie złodziej jest złodziejem! Kiedy tylko strażnicy nas dostrzegają i wyciągają broń, lepiej jest nawiewać, schować się w jakimś kącie, a potem modlić, żeby nas nie znaleźli i znudzeni bezowocnymi poszukiwaniami wrócili do starych zajęć. Tak czy inaczej broń przeciwnika ukryta w pochwie świadczy o jego nieprzygotowaniu do walki. Kiedy tylko zostanie dobyta, nie ma możliwości zabijania z zaskoczenia, dopóki oręż nie zostanie schowany.

Tyle o możliwościach ofensywnych. Oprócz miecza z ekwipunku zniknęła także strzała z liną, która dawała szansę dotarcia, na przykład, do trudno dostępnych okien. Jej miejsce zajęły rękawice a la ninja, które dają możliwość wspinania się po ścianach. Do tego zestawu dołóżmy różnego rodzaju bomby ogłuszające, strzałę rozsypującą miałki proszek, który uciszy nasze kroki na „stukogennych" powierzchniach albo spowije gęstą chmurą przeciwnika, jeśli wypalić ładunkiem prosto w niego. Wciąż dysponujemy niezastąpioną wodną strzałą, która celnie wystrzelona może ugasić pochodnię. Jest strzała, która wywołuje hałas w miejscu upadku (służy do odwracania uwagi strażników), butelka z

■ Ręczna robótka, czyli otwieranie zamków. Rozwiązano to bardzo przyjemnie.

■ Niezła, szczegółowa grafika ma jednak pewien minus - animacja wlecze się potwornie i momentami mamy pokaz slajdów, a nie płynną zabawę. Niestety.



■ Warto rozejrzeć się z góry, aby obmyslić trasę. Do wspinania się na niedostępne dla strażników dachy przydają się specjalne rękawice z pazurkami.

olejem, który sprawia, że przeciwnicy będą się ślizgać i masa innego towaru.

Ja, Robot

Nie byłoby jednak gry **Thief: Deadly Shadows**, gdyby nie przeciwnicy, a właściwie ich sztuczna inteligencja. Autorzy sięgnęli tu znacznie dalej, niż we wszystkich podobnych tytułach. Wyobraźcie sobie klasyczną sytuację, kiedy wpadacie do komnaty z damulką wpatrującą się sennie w okno. Ta dostrzega Was, ponieważ poruszyliście krzesłem (niezdary) i natychmiast wybiega bocznymi drzwiami. Chwilę później wraca ze strażą i tłumaczy, że ktoś tu jest. Tymczasem Wy chowacie się na gzymsie za oknem. Strażnicy penetrują chwilę komnatę, a potem stwierdzają, że jeśli ktoś tu był, to teraz zapewne jest już daleko stąd. I wychodzą. Analogicznie – kiedy nieopatrznie potrącicie jakiś mebel, beczkę, świecznik... Wszystko spowoduje wzmożoną uwagę strażników. W tej grze naprawdę trzeba uważać na to, co się robi. Nie mówię już o tak siermiężnych śladach jak te znane ze Splinter Cell – czyli na przykład pozostawienie ciała. W **Deadly Shadows** wystarczy nie domknąć jakichś ważnych drzwi i strażnik już zwraca na to uwagę. Wystarczy buchnąć kosztowność, która dotychczas leżała na widocznym miejscu i już zaczynają się poszukiwania.
A jak pamiętacie walka jest tu wyjątkowo nierówna! Na szczęście szerokie możliwości odwracania uwagi umożliwiają Garrettowi ciche sprzątnięcie zdecydowanej większości przeciwników. Rozwiązano to w o tyle sprytny sposób, że kiedy zbliżamy się do wroga ze sztyletem (by go zabić) albo pałką (by tylko ogłuszyć) i wchodzimy w zasięg do ataku, nasz bohater charakterystycznie unosi broń. Dzięki temu nie powtarzamy błędów znanych z MGS, Tenchu, czy ostatnio Hitmana: próbujemy się zbliżyć i niechcący trącamy wroga. Tu dokładnie widać kiedy można atakować. Nie obyło się jednak bez błędów – ogłuszony strzałą przeciwnik stoi oszołomiony, dopóki go nie zaatakujemy – wtedy momentalnie, w cudowny sposób zdrowieje i walczy. Ogłuszenie służy więc tylko do mijania przeciwników. To raz. Dwa: Garrett ma możliwość przyklejania się do ściany. Jest to o tyle dobre dla bohatera, co zgubne dla grywalności, jak usypiające strzałki w MGSie. Kiedy jesteśmy przyklejeni do ściany – jak się okazało – przeciwnicy potrzebują naprawdę mocnych dowodów naszej obecności, żeby nas dostrzec. Prawie wcale nas przy ścianie nie widzą.

Piękna jak wiosna

Ale być może tak to właśnie powinno działać? Faktycznie bowiem cała gra jest ciemna. Efekty świetlne i dynamiczne cieniowanie zarżnęło kupę mocy obliczeniowej procesora konsoli. Wersja na Xboxa praktycznie ani przez chwilę nie chodzi płynnie, czyli w ponad 30 klatkach animacji na sekundę. Ciągle coś chrupie – raz mniej, raz bardziej. Z drugiej strony ma co chrupać. Tekstury są przepiękne. Obiekt naszego bohatera po prostu nieziemsko urodziwy. Nie starczyło już autorom talentu na tak samo dokładne dorzeźbienie innych postaci spotykanych w grze. Zwrócić trzeba jednak uwagę, że cienie wszystkiego, ale dosłownie wszystkiego oddane zostały tak precyzyjnie, że wielokrotnie nie trzeba wchodzić do pomieszczenia, żeby ocenić, po samych tylko cieniach na ścianie, kto gdzie stoi i co robi. Można na przykład zaobserwować przepiękny pojedynek między dwoma bohaterami niezależnymi, który wygląda jak inscenizacja w najlepszym teatrze cieni. I choć całość na pierwszy rzut oka nie jest tak efektowna, jak w Splinter Cell, to przyznać trzeba, że działa bez oszustw i wszystko liczone jest na bieżąco. Dźwiękowo też niczego sobie. Dolby Digital robi swoje, aktorzy nieźle się spisali. Wiele fragmentów gry pogrążonych jest w ciszy, ale to jakoś ostatnio się zrobiło popularne. Cała gra ma około 300 000 słów dialogów, więc ma się czym popisać (dla porównania ta recenzja ma około 1600 wyrazów).
I trzeba dodać, że scenariusz pełen mistycyzmu i tajemnic zaliczyć można w poczet najlepszych na konsole.

Tylko kraść

Deadly Shadows to kawałek dobrej gry. Co prawda lekko chrupie płynność, nowe fragmenty misji ładują się czasem co minutę gry (i trwa to kilkanaście sekund) i nie ma żadnych dodatkowych trybów zabawy, ale i tak powstał tytuł mroczny, klimatyczny i dojrzały. Gra, w której odwiedzimy przytułek dla upośledzonych psychicznie przerobiony na ochronkę dla dzieci, gra w której będziemy mogli ukraść finansowe zadośćuczynienie po utracie męża pogrążonej w smutku wdowie, ale możemy też wspaniałomyślnie oddać jej coś od siebie. Ja tam pogrążyłem się w tym pełnym cieni i zimnych kamieni świecie bez opamiętania. Naprawdę bardzo klimatyczny tytuł, z dobrym AI...
Co tu dużo gadać: aż kraść się chce!
Tfu, co ja gadam.

Grabarz

Xbox — *Dobra, złodziejska skradanka.*

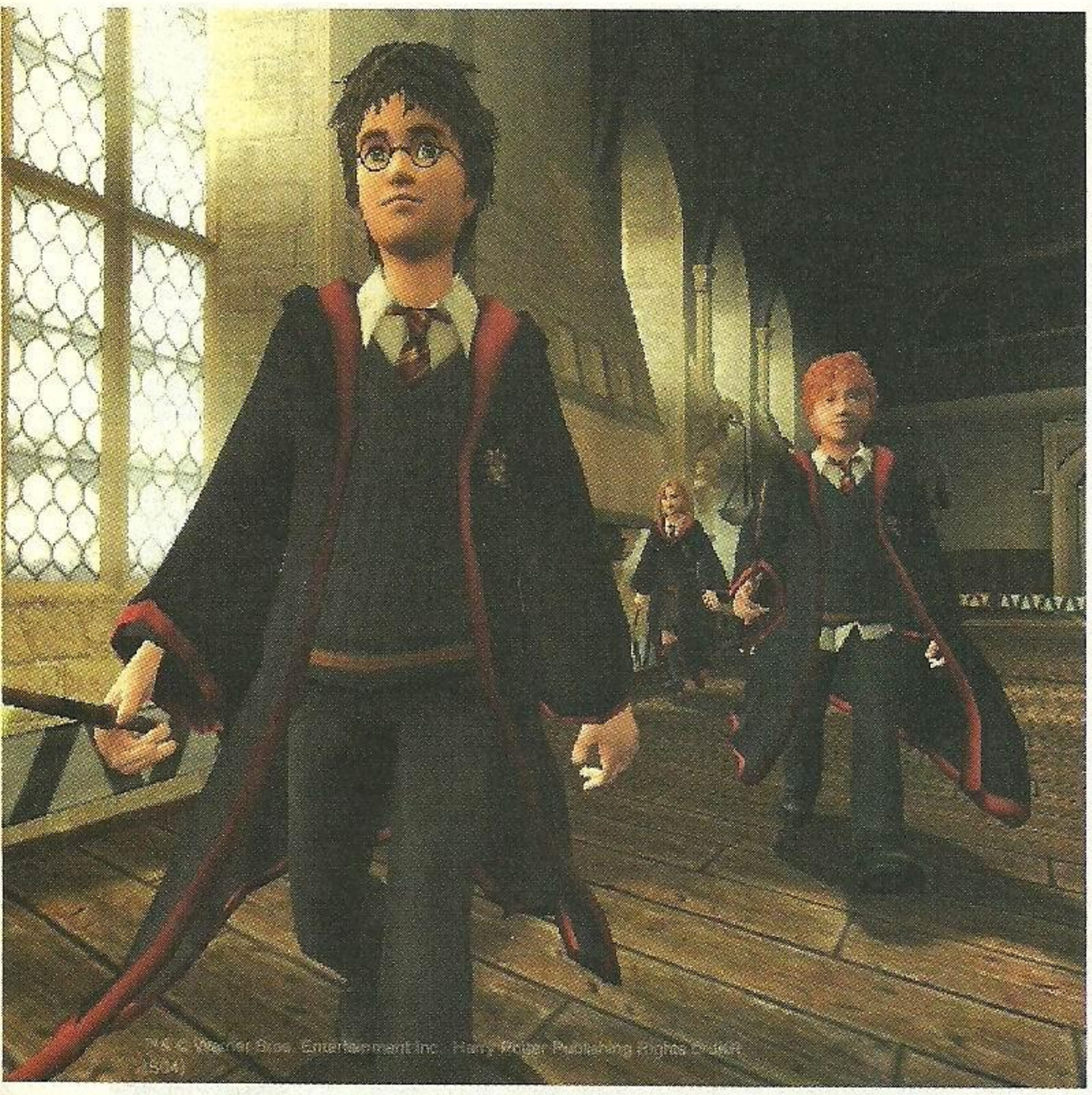
- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Ion Storm
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.2

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

- **Dobre:** Spora różnorodność zadań, ładne wykonanie i obsługa Eye Toya w wersji na PS2.
- **Złe:** Koszmarnie długie loadingi i momentami zachowanie towarzyszących postaci.
- **Brzydkie:** W żadnej wersji nie widać jakichś rzucających się w oczy felerów graficznych.



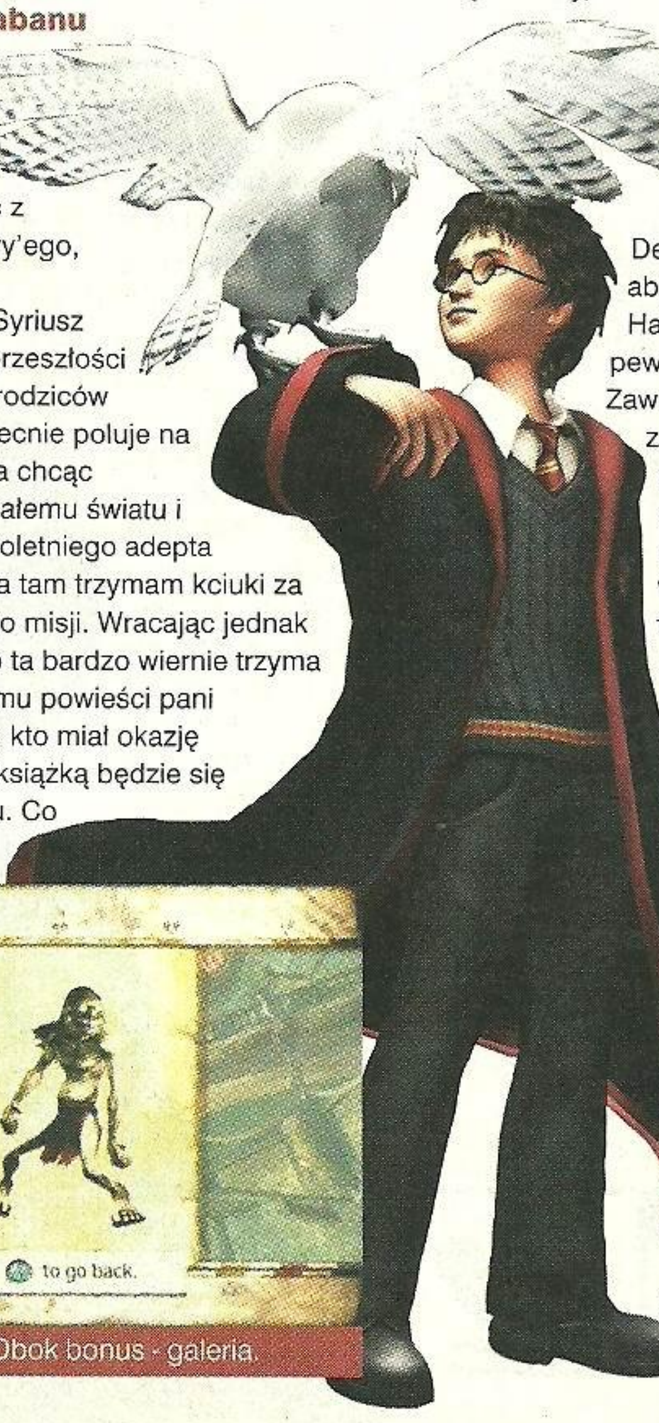
HARRY POTTER I WIĘZIEŃ AZKABANU

Fenomen czarodzieja z mlekiem pod nosem wciąż nie przestaje mnie zadziwiać

Miliony egzemplarzy książek sprzedanych na całym świecie, miliardy dolarów zarobionych w kinach i setki rozhisteryzowanych fanek rzucających swą bielizną w odtwórcę głównej roli w filmowej adaptacji powieści J. K. Rowling – to właśnie Harry Potter, jakiego znamy i o jakim słyszymy niemal codziennie w środkach masowego przekazu. No ale przecież jest też chyba druga strona medalu, nieprawdaż? W końcu Harry Potter musi coś w sobie mieć, skoro pokochały go miliony ludzi na całym świecie, a wszelkie produkty z nim związane są prawdziwą żyłą złota dla producentów gadżetów, koszulek, figurek i innego złomu. A właśnie, że nie! Boże, że też widzisz i nie grzmisz! Właśnie na tym, moim zdaniem, polega fenomen H. Pottera, że pomimo znikomej wartości prezentowanej czy to przez książki, czy też filmy o przygodach młodego czarodzieja, jest to jeden z najbardziej chodliwych towarów światowej rozrywki. I żeby nikt nie zarzucił mi gołosłowności – czytałem Harry'ego Pottera. Powiem więcej, musiałem się z nim zmagać na zajęciach, bo nie wiem, czy wiecie, ale na niektórych uczelniach są nawet przedmioty, gdzie Harry z pewnych względów stał się lekturą obowiązkową. Mało tego, o różnych aspektach związanych z tym „dziełem" powstają nawet prawdziwe prace magisterskie i doktorskie! Chwilka, moment... muszę wziąć głęboki oddech, bo nerwy mnie ponoszą. Skupmy się więc na tym, na czym powinniśmy, a mianowicie na grze **Harry Potter i Więzień Azkabanu**, która jest adaptacją trzeciego tomu powieści autorstwa pani Rowling. Premiera filmu o tym samym tytule przypadła na czwartego czerwca, toteż wydanie gry w niemalże tym samym terminie było rzeczą oczywistą. Tak, czy inaczej wreszcie będę miał szansę dać upust swoim uprzedzeniom oraz frustracjom i nie zostawić na Harrym suchej nitki. Zaczynajmy...

Więzień Azkabanu

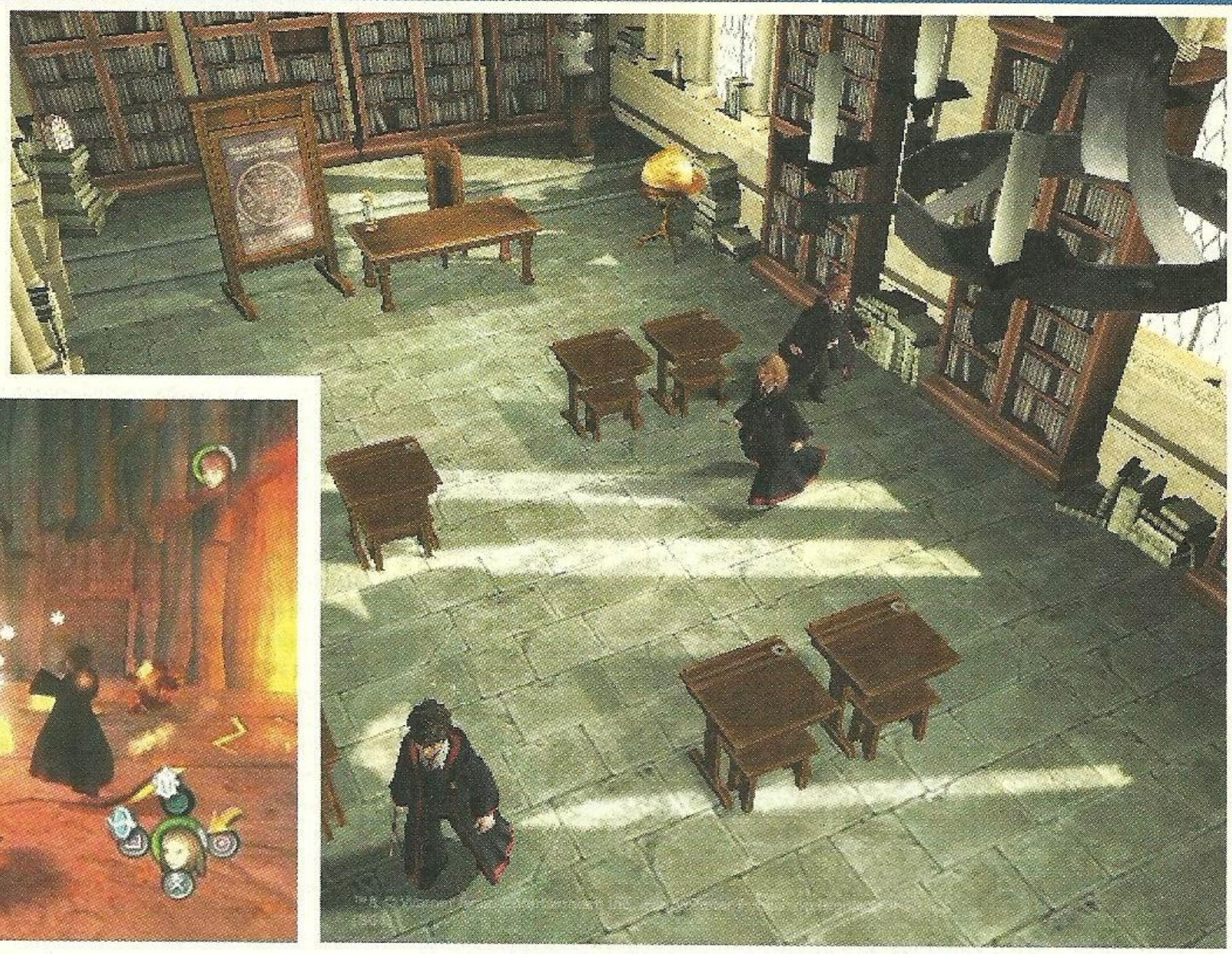
Tytułowym więźniem jest moja ulubiona postać z uniwersum Harry'ego, czyli szanowny pan Syriusz Black, który w przeszłości pozbawił życia rodziców Harry'ego, a obecnie poluje na młodego Pottera chcąc przysłużyć się całemu światu i wykończyć nastoletniego adepta magii. No cóż, ja tam trzymam kciuki za powodzenie jego misji. Wracając jednak do fabuły gry, to ta bardzo wiernie trzyma się trzeciego tomu powieści pani Rowling i każdy, kto miał okazję zapoznać się z książką będzie się czuł jak w domu. Co prawda można w grze znaleźć kilka odstępstw od oryginału poczynionych w celu dostosowania opowieści do charakteru gry video, ale naprawdę nie są to jakieś radykalne zmiany – ot, tu coś dodano, a tam znowu coś zabrano. Trzecia część książki, a tym samym także gry, to trzeci rok, w którym Harry oraz jego przyjaciele – Ron Weasley oraz Hermiona Granger pobierają nauki w słynnej szkole magów – Hogwart. A w szkole, jak to w szkole, będzie trochę nauki, trochę zabawy, nie mniej konfliktów z rówieśnikami, a od czasu do czasu pojawią się też przerażający Dementorzy Azkabanu, aby rozprawić się z Harrym. Czyli nudzić na pewno nikt się nie będzie. Zawiłości fabuły jednak nie zdradzę, gdyż byłoby to poważnym nietaktem wobec graczy czekających z wypiekami na twarzy na film w kinach, szykujących się dopiero do przeczytania książki, albo też nie mogących doczekać się omawianej właśnie gry. No dobra, ale przecież miałem krytykować...



■ Czarodziejska czapka decyduje o przynależności do Domu. Obok bonus - galeria.

Co trzy głowy to nie jedna

Chciałbym rozpocząć pastwienie się nad nowym Harrym od omówienia kiepskiego i odtwórczego charakteru rozgrywki, który nie zmienił się ani o jotę od ostatniego spotkania z Potterem na konsolach. Ale chwilka... Czyżbym widział tu jakieś zmiany? I to spore zmiany na plus? No nie wierzę własnym oczom. Faktycznie, w **Harry Potter i Więzień Azkabanu** sposób zabawy został wydatnie urozmaicony w stosunku do poprzednich części serii. A dokonano tego w bardzo prosty, a zarazem logiczny sposób. W końcu Harry to nie tylko opowieść o samotnym chłopaczku w przydużych okularach, ale także o jego najlepszych przyjaciołach i właśnie podkreślenie tego faktu stanowi w głównej mierze o świeżości nowej gry EA. Teraz nie jesteśmy na stałe zmuszeni biegać po wszystkich planszach Potterem, gdyż producenci dali nam możliwość wcielenia się także w Hermionę oraz Rona. I muszę przyznać, iż to naprawdę udane posunięcie dodające zabawie sporo atrakcyjności. Trzy grywalne postacie to w tym wypadku nie jest tylko slogan reklamowy, gdyż wszystkie z nich odróżniają od siebie charakterystyczne zdolności i moce magiczne. I tak na przykład nasz główny hiroł, czyli Harry, bierze na siebie zadania wymagające sporej sprawności fizycznej, gdyż tylko on jest w stanie pokonywać niektóre przeszkody oraz skakać nad sporymi rozpadlinami. Z kolei tam, gdzie potrzebny jest ktoś zwinny i niewielkich gabarytów, niezastąpiona okaże się Hermiona potrafiąca prześlizgnąć się nawet przez najmniejszą szczelinę. Odkrywanie tajnych przejść, tudzież „pożyczanie" sobie pochowanych skrzętnie przedmiotów to już domena chytrego Rona. Ale to nie wszystko, jeśli chodzi o różnice pomiędzy postaciami. Kolejną rzeczą charakterystyczną dla każdego bohatera są czary. Chociaż taki Harry może się posługiwać dla przykładu czarem Carpe Retractum przyciągającym przedmioty z pewnej odległości, na nic zda się owa siła magiczna, kiedy przyjdzie nam pokonać przepaść wypełnioną gorącą lawą. Na szczęście tutaj z odsieczą przybywa



Hermiona, która swoim Glaciusem nie dość, że zniweluje żar bijący od magmy, to na dodatek stworzy lodową ścieżkę pozwalającą bohaterom przejść dalej. Takich przykładów można by przytoczyć więcej i zaznaczyć trzeba, że rozwiązanie to jest prawdziwym strzałem w dziesiątkę. Ech, na razie jakoś niezbyt wychodzi mi ta krytyka, pomimo najszczerszych chęci. Złego słowa też nie mogę powiedzieć na samo przedstawienie bohaterów, gdyż bez problemu w każdym z nich rozpoznacie osobowości przeniesione prosto z kart książki. Innymi słowy, gdybym miał sobie wyobrazić jakoś bohaterów Harry'ego Pottera w formie cyfrowej, to moje wyobrażenie nie różniłoby się zbytnio od wizji panów z EA. Za to plus... niestety.

Dozwolone od lat...

No właśnie... Do kogo w zasadzie jest kierowana ta gra? Czy radochę z obcowania z **Harry Potter i Więzień Azkabanu** będą mieć tylko dzieciaki do 12 roku życia, czy też przygoda wciągnie także nieco starszych graczy... Niekoniecznie zagorzałych fanów Pottera. Hmmm, i znowu nie mogę jakoś zdecydowanie skrytykować Harry'ego, bo nawet w tym temacie gra doskonale się broni. Na początku myślałem: „Ha, pewnie kolejna zabawka dla jakiegoś mało rozgarniętego pięciolatka", ale już po dwóch godzinach zupełnie zapomniałem, że właśnie gram w znienawidzonego przeze mnie Harry'ego i co chwila sam siebie łapałem na cichym szeptaniu „ale fajowe". Może nie rewelacyjne, ale naprawdę fajowe. Zagadki nie prezentują jakiegoś hardcorowego poziomu trudności, bo mimo wszystko to gra przeznaczona dla nieco młodszych graczy, ale zauważyłem, że nawet stary koń może nieźle się bawić poznając tajemnice Hogwartu i zagłębiając się w zawiłości scenariusza. Rozgrywka polega głównie na zwiedzaniu zamku, w którym mieści się słynna szkoła magii i czarodziejstwa oraz na wykonywaniu szeregu mniej lub bardziej skomplikowanych zadań. Misje mogą nam zlecić na przykład koledzy ze szkoły, albo nauczyciele, a kiedy wykonacie już je wszystkie w danym rozdziale wystarczy wybrać opcję „zakończ dzień", aby móc stawić czoła obowiązkom dnia następnego. A same zadania są doprawdy ciekawe. Opierająca się na magii walka z wrogami często przerywana jest zagadkami logicznymi polegającymi zazwyczaj na wykombinowaniu drogi do trudnodostępnego miejsca, albo na znalezieniu sposobu zdobycia jakiegoś cennego przedmiotu. Za dodatkowe atrakcje należy uznać kilka mini-gierek, jakie spotkamy na swej drodze, pośród których znajdą się zabawy wykorzystujące chyba jedną z najlepszych rzeczy stworzoną ludzką ręką, a mianowicie EyeToya (ale o tym szerzej w ramce). Co tu dużo mówić, najnowszy Harry Potter ma chyba wszystko, czego mogliśmy się po nowym Harrym Potterze spodziewać, począwszy od całkiem ciekawych misji, poprzez szereg zabaw znanych bezpośrednio z powieści i uproszczoną zabawę w Solid Snake'a, aż po obsługę rewelacyjnej kamerki przeznaczonej dla konsoli Sony. I chociaż naturalnie ta gra znacznie bardziej wciągnie młodszych adeptów konsolowego czarowania (albo płeć piękną) to jednak nawet dojrzały i wyrobiony gracz może znaleźć tu coś dla siebie... Szczególnie jeśli pokątnie czytuje Harry'ego, a pod łóżkiem leży ukryta przed okiem znajomych kolekcja filmów o przygodach Pottera.

Oczarowany

No to już jest najzwyklejszy skandal! Miałem nadzieję, że chociaż przy okazji oprawy gry będę mógł puścić wodze fantazji i w najwymyślniejszy sposób nawrzucać chłopakom z EA za spartaczoną robotę. Ale, na (nie)szczęście, nic z tego. Podczas gdy wcześniejsze gry z serii faktycznie nie prezentowały sobą nic nadzwyczajnego, to Więzień Azkabanu stanowi spory krok naprzód, jeśli chodzi o stronę techniczną i wizualną serii. Ładne i bogate w detale plansze, fajne modele postaci obdarzone niezgorszą animacją oraz bardzo wierne i przedstawione z fantazją miejsca z książki dosyć szybko zamknęły mi usta. Sporo smaczków rozpoznawalnych przez fanów sagi pani Rowling, takich jak poruszające się na ścianach obrazy, gadające przedmioty, żywe książki, czy też pomagająca bohaterom sowa znalazło swoje miejsce w grze, a na dodatek zostało wykonane z gracją i smakiem. A tego, muszę przyznać, absolutnie się nie spodziewałem. Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem. **Więzień Azkabanu** na PS2 ma polski dubbing! Tak, jest to pierwsza gra konsolowa spolszczona w stu procentach! Naprawdę fajnie jest wreszcie pobawić się czymś takim...

Nie daruję ci, Harry...

Nie, ta recenzja nie może się skończyć samymi superlatywami kierowanymi pod adresem pana Harry'ego. Na szczęście po dłuższej chwili poszukiwań udało mi się znaleźć parę rzeczy kładących się cieniem na całej grze, hehe. Przede wszystkim – loadingi. Są koszmarnie dłuuuugie, a przy tym trafiają się prawie przy każdym przejściu

do innej komnaty. To będzie raz. Dwa – zabawa jest całkowicie liniowa i chociaż chciałoby się dowolnie wykorzystywać zdolności bohaterów do rozwiązywania kolejnych zadań, zawsze jest tylko jedna właściwa droga i zabawa poszczególnymi postaciami zostaje nieco ukrócona. No i w końcu trzy – zachowanie postaci, którymi w danej chwili nie kierujemy pozostawia sporo do życzenia. Biedactwa często blokują się w przejściach, albo pomiędzy innymi postaciami znajdującymi się akurat na planszy, a podczas walki często ładują czarami właśnie w Ciebie, wykrzykując później jakby nigdy nic „Uuuups, sorry!". Uffff. Od razu mi ulżyło... Co nie zmienia jednak faktu, że **Harry Potter i Więzień Azkabanu** to gra ze wszech miar udana i godna polecenia przede wszystkim fanom książek i filmów o przygodach magicznej trójki przyjaciół. Skoro ta gra spodobała się nawet takiemu anty-fanowi Harry'ego jak ja, na pewno także Wam przypadnie do gustu. Ha, powiem więcej. Po tym tytule przekonałem się nawet trochę do Pottera i chyba pójdę nawet na najnowszy film z serii do kina...

Qoora

Magiczne Oko

Chwilowo porzuciłem tworzenie własnych teledysków w Singstarze na rzecz sprawdzenia szeregu mini-gierek, jakie znalazły się na płycie z **Harry Potter i Więzień Azkabanu**. No cóż, wszystkie mają dosyć dziwne i podejrzane nazwy, ale wszystkie są też naprawdę fajnie opracowane i dają sporo radochy. Na chętnych czeka tu między innymi miażdżenie biegających po szybie czekoladowych żab (hmmm), łapanie jakichś dziwnych niezidentyfikowanych (przez mnie) obiektów latających, rozprawianie się z biednymi gnomami, czy też dobieranie odpowiednich kart w pary. Naturalnie we wszystkie z tych gierek można grać z kolegą lub koleżanką, co oczywiście podgrzewa wydatnie atmosferę w pokoju. Sporo trzeba się namachać, a nawet nakrzyczeć (!!!), aby zdobyć zadowalającą liczbę punktów, ale naprawdę warto poświęcić tej rozrywce trochę czasu. Aha, oprócz mini-zabaw przeznaczonych tylko dla EyeToya w grze znajdą się także inne gierki opierające się na rywalizacji, ale korzystające już tylko z dobrodziejstw pada. Co wcale nie znaczy, że są gorsze.

PS2, Xbox, GCN — *Najlepsza gra o Harrym do tej pory.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Electronic Arts
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc...*

URBAN FREESTYLE SOCCER

Profesjonaliści bawią się na ładnych, zielonych murawach Euro 2004, ale co mają w tym czasie robić blokersi?

Grać oczywiście, grać w gałę na betonie, w różnych halach, pustych magazynach i na skwerach. I wszystko superekstra by było, gdyby nie to, że **Urban Freestyle Soccer** to gniot, crap i w ogóle padaka jakich mało. No, ale przynajmniej pomysł był nienajgorszy – podpatrzeć kilka fachowych rozwiązań ze zręcznościowych koszykówek w stylu Midwayowskim, obejrzeć dokładnie reklamy adasi z Ronaldinho (szczególnie tą z tym śmiesznym, czarnym ludzikiem z gumy), dołożyć do tego jakieś gangi i hip hop, a potem... Liczyć zera na koncie, bo przecież każdy łyknie kolejną uliczną zabawę – były koszykówki i football amerykański, to czemu nie kupić sobie piłki nożnej? A nuż będzie fajna. Ale nie jest. Zasady są proste – można podawać górą i dołem, strzelać, odbierać piłkę w mało delikatny sposób, przy którym wślizgi Gattuso wyglądają jak zabawa przedszkolaków oraz oczywiście robić triki i nabijać pasek umożliwiający odpalenie superstrzału, który bramkarza przeciwników wciśnie do siatki. Nadal nieźle to brzmi, prawda? Spoko, na papierze wszystko dobrze, ale w grze już nie bardzo. Zabawa jest prosta, jak konstrukcja cepa, a na dokładkę jakaś taka bezsensowna. W koszykówce to ja rozumiem – widziałem kolesi z And One w akcji i wiem, że ich sztuczki, choć wyglądają nierealnie, potrafią się przydać. Ale w piłce nożnej sprawa ma się inaczej i od początku widzimy, że te wszystkie triki nie tylko są głupie i nierzeczywiste, ale do niczego tak naprawdę nie służą. Nawet wtedy, gdy przymrużymy oko i będziemy traktować **Urban Freestyle Soccer** jak prostą zabawkę nie przypadnie nam ona do gustu. To nie jest granie – to czesanie trików przy biernej postawie obrońców, którzy nie potrafią przechwycić piłki podanej górą, co sprawia, że przedostawanie się pod bramkę przeciwnika i ładowanie po akrobatycznych ewolucjach gola za golem jest łatwiutkie. Żadne wyzwanie, zerowa przyjemność. Zabawę utrudnia skacząca z miejsca na miejsca kamera, której błyskawiczne przemieszczanie wymuszone jest obłędnym tempem akcji. Aha, czy wspominałem, że nie trzeba sterować podaniami? Nie trzeba, gala sama znajdzie adresata. Ze strzałami jest inaczej – celować trzeba za pomocą znaczka, który po naciśnięciu strzału i rozpoczęciu przez gracza jakiejś mało fajnej ewolucji pojawia się w bramce przeciwników. O inteligencji bramakrzy wolę się nie wypowiadać, bo cholera mnie trafia – potrafią wyjść z bramki i stanąć obok, efektownie bronią strzały, ale odbijają piłkę tak, że spada z powrotem pod nogi przeciwników i puszczają jakieś straszliwe szmaty.

Ale gra miała pewien „potencjał możliwości", jak mówi nieoceniony Dariusz Sz. Przede wszystkim w sferze wizualnej – postacie zawodników są duże i nieźle animowane. Oprócz najbardziej wydumanych trików, tam widać szarpane ruchy oraz bramkarzy, którzy są po prostu słabo animowani. Efekty też nienajgorsze, a teksturki całkiem ładne. Płynnie to wszystko pomyka i jest całkiem przyjemne dla oka i ucha (szczególnie, gdy w tle przygrywa kawałek Method Mana) ale grywalność niestety cieniutka i szczerze odradzam kupowanie. Trybów zabawy wprawdzie sporo, ale dość szybko się przez nie przebijecie (parę godzin maks), a z kumplami nie ma co grać, bo **Urban Freestyle Soccer** po prostu się nie umywa do innych streetowych produkcji z NBA Street vol. 2, NFL Street i NBA Ballers na czele.

Marcellus

■ Ale super. Biali pankowcy versus ciemnoskórzy gangstas na boisku... rewelacja.

PS2, Xbox, GCN *Miejski freestyle'owy... śmieć.*

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.0

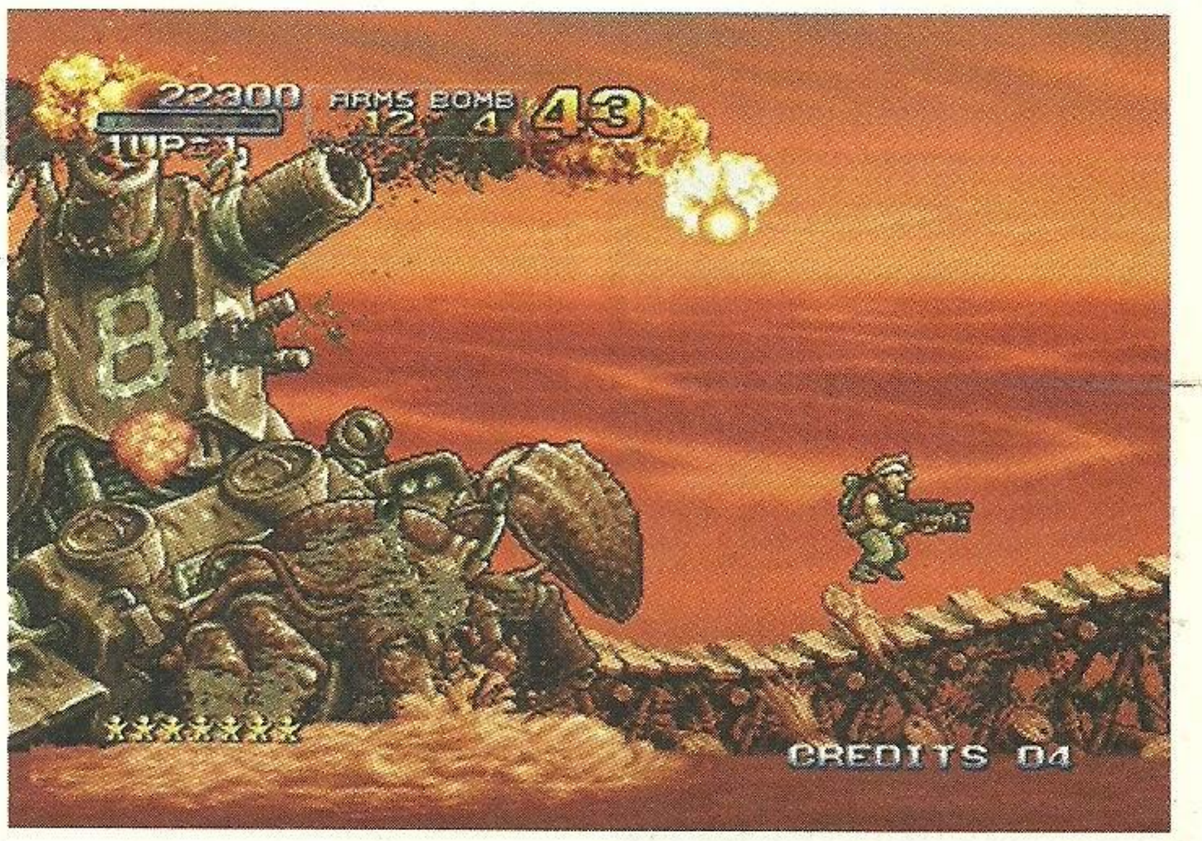
METAL SLUG 3

To jedna z najfajniejszych gier na X'a...

Ciekawe, prawda? Czego się doczekaliśmy. Bawiąc się ze znajomymi nowymi zabawkami i testując recenzowane gry, wielu pozbyliśmy się z czytnika szybko. **Metal Slug 3** jednak został, dopóki się dało. I potem też, niestety, nagle powędrował do szuflady, a my byliśmy wściekli.

Dlaczego? Słów kilka o samej grze. Jej rodowód jest ściśle „automatowy". To tam właśnie (i na NeoGeo) Metal Slug święcił największe tryumfy. Idziemy po prostu przed siebie żołnierzem (albo dwoma, bo jest tryb kooperacji) i nawalamy do wszystkiego co się rusza. Podejście jest zgoła zabawowe. Z początku mamy pistolet, potem, dzięki zabijanym wrogom i ratowanym zakładnikom zyskujemy coraz potężniejsze giwerki: karabin maszynowy, rakiety, granaty, miotacze płomieni, itp. Jest też możliwość wsiadania do różnego rodzaju pojazdów. Od czołgu, przez kombinezon mecha, odrzutowiec, helikopter, wielbłąda i słonia uzbrojonego w karabiny, po ostrygę z wulkanami. Jest dziesięć typów pojazdów. Widać już o co chodziło autorom, prawda? A my idziemy i prujemy. Do kogo? Głównie do potworów, ale są i wrodzy żołnierze. Tym razem trafią się także wielkie ośmiornice, obcy, mumie, yeti zamrażający na chwilę, a nawet zombiaki. Zombiaki na przykład mają tę przykrą cechę, że swoimi wymiotami (najpierw wymiotują na ręce, potem tym rzucają) zarażają nas jak trzeba i wtedy sami zmieniamy się w zombiaka. Jako zdechlak chodzimy chwiejnie i powoli, mogąc używać tylko pistoletów. Mamy za to panoramicznego pawia, który zastępuje ciężką broń. Paw rzucony dobrze przeczesuje cały ekran i zgarnia za pierwszym strzałem nawet samoloty. Fajna rzecz.

Misji łącznie jest pięć. Choć trzeba tu nadmienić, że gra jest znacznie trudniejsza niż się zdaje, stąd pięć misji starczy na dość długo. Faktycznie uruchomiony na poziomie „easy" **Metal Slug 3** zaskakuje bardzo wysokim poziomem trudności. Nawet na dwóch graczy. Co jednak najgorsze, a w zasadzie stanowiące także podstawę do drastycznego obniżenia oceny, po każdym zginięciu wracamy do początku misji. W przypadku misji krótkich (jak pierwsza, czy druga – pół bidy), ale na przykład misja piąta jest chyba dłuższa, niż cztery pierwsze misje razem wzięte. I weź teraz wracaj. Element ten tak frustruje, że ze świecą szukać ludzi, którzy nie zdenerwują się przy tej zabawce. Potworność. Rozumiem, gdyby się przynajmniej życia zbierało po drodze. Ale nie – żyć tylko ubywa i koniec.



Metal Slug 3 ma także obsługę Live, ale służącą tylko do umieszczania swoich wyników w internecie (czas przejścia i punkty). Są także dwie dodatkowe misje dostępne po przejściu całej gry, więc może i warto się pomęczyć. Zważywszy na fakt, że gra ma już swoje cztery lata (gościła dotąd tylko na automatach), najwyższa pora, by pojawiła się na konsoli. Xbox pomógł autorom dopieścić grafikę, toteż wszystko śmiga elegancko (automatowa wersja potrafiła nieźle zwolnić), a oprócz tego mamy dodatkowe misje. Trzeba tu zaznaczyć, że jak na grę 2D w scenografii dzieje się zaskakująco dużo. Grając nie da się wyłapać nawet połowy patencików w tle, ale obserwując kolegę docenicie żmudne starania grafików. Dźwięk, jak to dźwięk, plumkający, stereo – nic rewelacyjnego. Podsumowując: mogła to być fajowa, beztroska strzelanka, gdyby nie bzdurne cofanie po śmierci do początku misji.

Grabarz

Xbox *Najlepszy shooter 2D na Xboxa!*

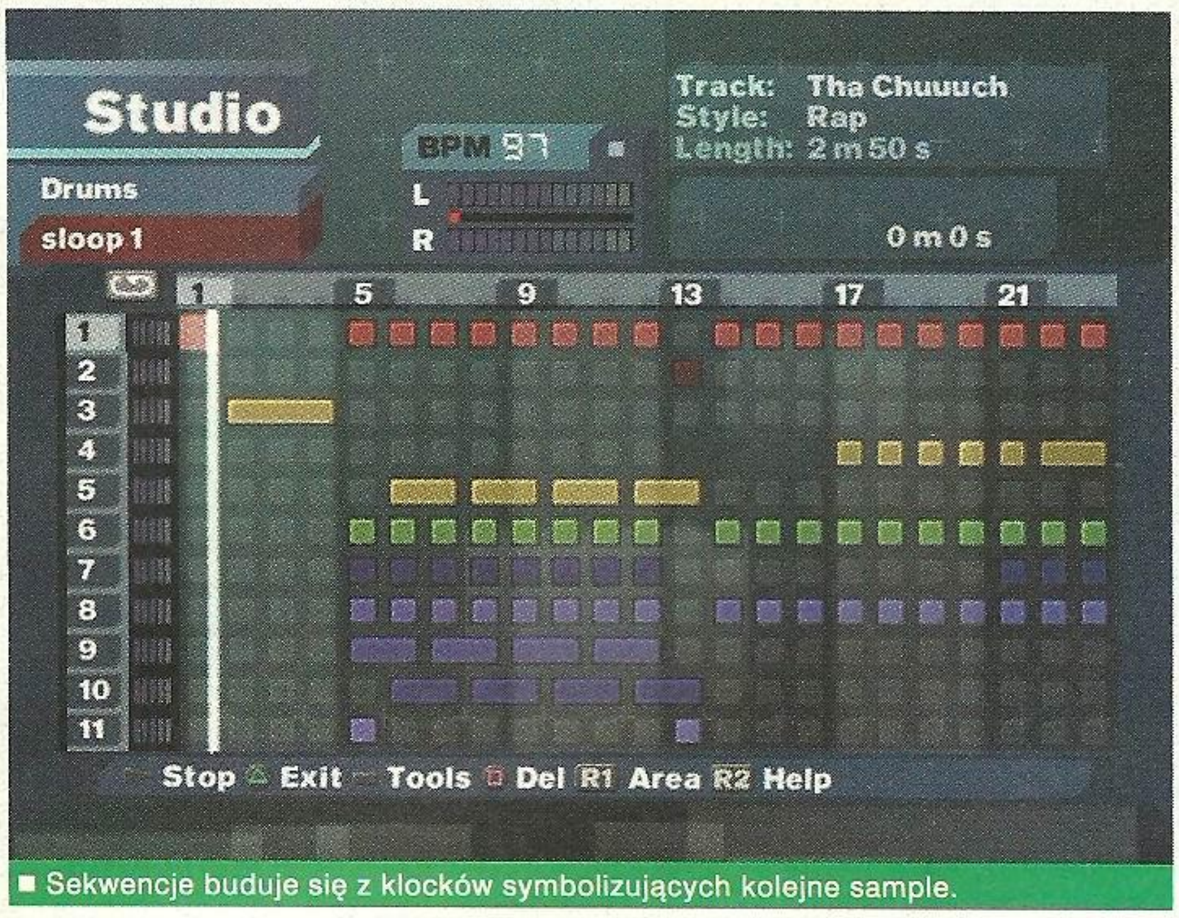
- *Wydawca:* Ignition
- *Producent:* SNK
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Live!*

7.6

- **Dobre:** Całe dnie, jeśli nie tygodnie zabawy przy klejeniu własnych aranżacji muzycznych. Power!
- **Złe:** To nie jest gra. Przeciwnicy programów muzycznych co najwyżej spuszczą wodę.
- **Brzydkie:** Szkoda, że pracuje się na badziewnych, dwuwymiarowych kłockach. Brzydkie są wizualizacje...



■ Sekwencje buduje się z klocków symbolizujących kolejne sample.

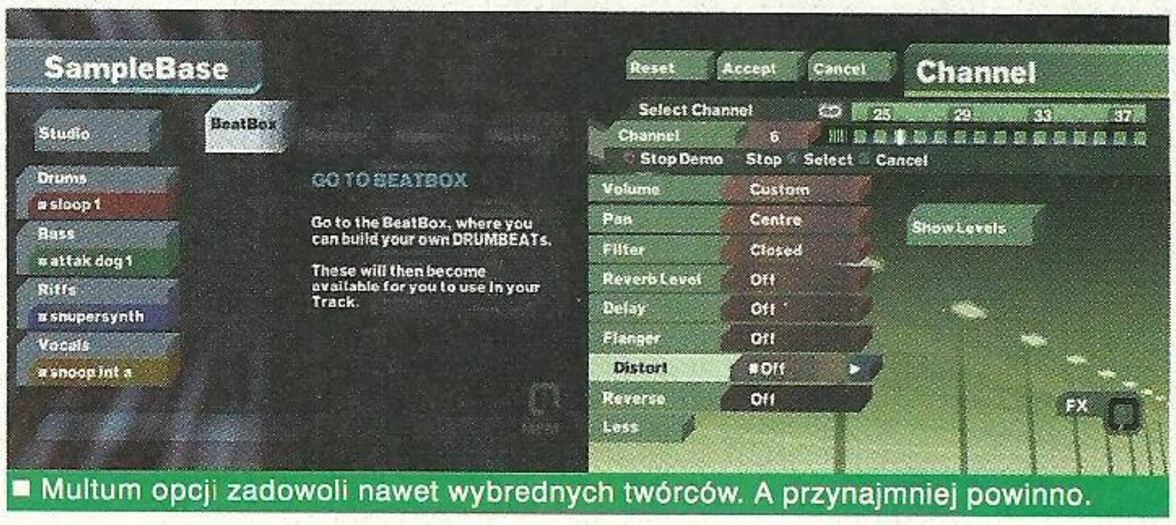
MTV MUSIC GENERATOR 3

Czysta muzyka, a ile zabawy...

Jak wielu graczy czuje w sobie niespełnionego muzyka? Ilu z Was po złożeniu w całość kilku przypadkowych dźwięków gotowych jest z dumą słuchać tego całymi dniami? **MTV Music Generator 3** nie jest grą. To program kierowany do ludzi, którzy nie tylko lubią muzykę, ale w całym tym natłoku gier akcji chętnie przysiedliby sobie czasem w spokoju i samodzielnie stworzyli jakiś własny kawałek. Im więcej czasu jesteście w stanie poświęcić na majstrowanie i dłubanie przy utworku, tym więcej frajdy zaoferuje Wam najnowsza zabawka ze stajni MixMax. Osobiście zarywałem kolejne noce przy pecetowym programie dla muzycznych wariatów o nazwie Ejay i cieszę się, że jego potężnie rozbudowana odmiana trafiła także na konsolki. Dla muzycznych szaleńców będzie jak znalazł.

MTV Music Generator 3 proponuje graczowi dwa tryby zabawy – samodzielne i potwornie czasochłonne klejenie własnego utworu od podstaw lub modyfikowanie jednego z dziesięciu popularnych, znanych większości w Was kawałków. Na płytce z grą namierzycie kilka bardzo fajnych piosenek reprezentujących różne nurty muzyczne, a wśród nich znajdzie się Sean Paul, Snoop Dogg, OutKast i Carl Cox. Oczywiście mówimy o pełnej, oryginalnej licencji na utworki i jeśli przykładowo chcecie popracować nad Snoop Doggiem, to możecie mieć pewność, że z głośników popłynie głos największego światowego amatora zieleni, a nie jakaś tania przeróbka, czy aranżacja. Proces tworzenia melodii składa się z dwóch etapów i myślę, że warto im się bliżej przyjrzeć.

Załóżmy, że nie interesuje Was na razie pisanie od podstaw własnej pieśni i bardzo chcecie modyfikować dostępne na płytce kawałeczki. Po wybraniu fajnej, ale do znudzenia puszczanej w radiu piosenki *Get Busy* Seana Paula zostaniecie przeniesieni do działu Remixer, gdzie przez moment pobawić się można zmianą aranżacji wybranej ścieżki. Przy pomocy odpowiednich suwaczków i przełączników można dosłownie w kilka sekund zmodyfikować basy, wokal i rytm piosenki tworząc jakiś zgrabniutki, absolutnie świeży mix. Jeśli zmieniony utworek w pełni Was usatysfakcjonuje, zostaniecie przeniesieni do sekcji Studio, gdzie momentalnie pogubicie się w ogromie dostępnych opcji, a wszystko, co dotąd wydawało się proste, zostanie niemiłosiernie skomplikowane. Oto zmiksowany wcześniej utwór rozpisany zostaje na różnokolorowe kwadraciki i prostokąty, które można dowolnie zmieniać, przekładać, usuwać i powielać. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby do wybranego przez Was kawałka dołożyć kilka nutek, a zbędne wywalić. Denerwuje Was gumowy wokal Seana? Z powodzeniem można usunąć z planszy kolorowe klocki odpowiedzialne za głos tego faceta i po kłopocie, a *Get Busy* pozostanie bez wykonawcy. Nie ma także problemu z uzupełnieniem utworu o nowe, nigdy wcześniej nieużywane dźwięki, a tych jest dosłownie zatrzęsienie w specjalnie przygotowanej biblioteczce sampli. Skromne szesnaście tysięcy. I jeśli wydaje Wam się, że na tym kończy się zabawa z **MTV MG3**, jesteście w olbrzymim błędzie. Oto pojawia się możliwość nagrania samodzielnych



■ Multum opcji zadowoli nawet wybrednych twórców. A przynajmniej powinno.

podkładów i melodii przy pomocy załączonych do gry narzędzi. Nie ma problemu, aby wymyślić nowy motyw przewodni, czy bardziej pasujące upodobaniom tło, a potem sprawnie wymieszać to z oryginalną piosenką i cieszyć się niesamowicie nowoczesnym utworem. Co oczywiście nie zamyka wszystkich atrakcji, jakie oferuje ten program. Dosłownie zamiotło mną po ziemi, gdy okazało się, że stworzony przeze mnie kawałek uzupełnić mogę absolutnie dowolnymi rytmami pochodzącymi z... domowej kolekcji CD! Długo nie mogłem w to uwierzyć. Po wrzuceniu do konsoli płytki Prodigy natychmiast wyciąłem słynne, ale mocno leciwe *Voodoo People*, a następnie poszczególnymi jego kawałkami poczęstowałem i tak już mocno stunningowanego Sean Paula. Ludzie, co za efekt! Stworzyłem kompletnie nowy gatunek muzyczny, któremu nie miałem nawet odwagi przypisać nazwy. Aha, każdy sampelek pochodzący z mojej kolekcji płyt mogłem dowolnie modyfikować, rozciągać, skracać, zmieniać jego tempo, co w rezultacie czyni **MTV MG3** istnym worem bez dna. I bardzo fajnie, przynajmniej dla tych kilku osób, które zawsze chciały samodzielnie pomajstrować przy muzyce. Utworki z powodzeniem zapiszecie na karcie pamięci, aby w stosownym czasie pochwalić się znajomym.

Wśród dostępnych gatunków muzycznych znalazło się wszystko, co potrzeba. Jest rap, pulsujący trance, a także ciężko pompujący house i oczywiście muzyka dance. Jak wcześniej zaznaczyłem, utworów do przeróbki jest zaledwie dziesięć, ale istnieje przecież nieskończona liczba prawdziwych perełek i skończonych śmieci, które sami w domowych warunkach skleicie. Program jest naprawdę banalny w obsłudze, bo opiera się na małych, kolorowych klockach i odpowiedniej nimi manipulacji. Jeśli wyda się zbyt złożony i skomplikowany, to w dowolnym momencie zabawy można nacisnąć przycisk R2, a program pospiesznie opisze wskazane przez Was opcje. Twórcy przygotowali również potężny, interaktywny samouczek, po którym nie sposób przynajmniej nie zacząć zabawy.

Sam program jest raczej skromny graficznie i bazuje głównie na kolorowych kwadratach, w ramach których należy się poruszać za pomocą joypada. Nic specjalnego, grafika pełni tu czysto informacyjną rolę. Każdy utwór udekorowany zostanie także stosowną wizualizacją graficzną, ale wyświetlane przez konsolę efekty są monotonne, brzydkie i zbędne. W **MTV MG3** chodzi przede wszystkim o pracę przy muzyce. Załączone kawałki są świetne i można sobie bardzo fajnie z nimi wariować. No i tworzyć własne, zupełnie od podstaw. Zabawy z muzyką jest tu masa i każdy domorosły maestro powinien być zadowolony. Ech, coś nie widzi mi się wielu chętnych na ten produkt. W polskich realiach konsolowych nadal widzę ludzi grających przede wszystkim w gry akcji, a nie układających całymi dniami kawałki muzyczne z klockowych rozsypanek. Cóż, **MTV Music Generator 3** nie będzie jakimś wielkim sklepowym hitem, ale muzycznym koneserom zaoferuje masę zabawy!

Matt

PS2 i Xbox — *Melomani - marsz do sklepów!*

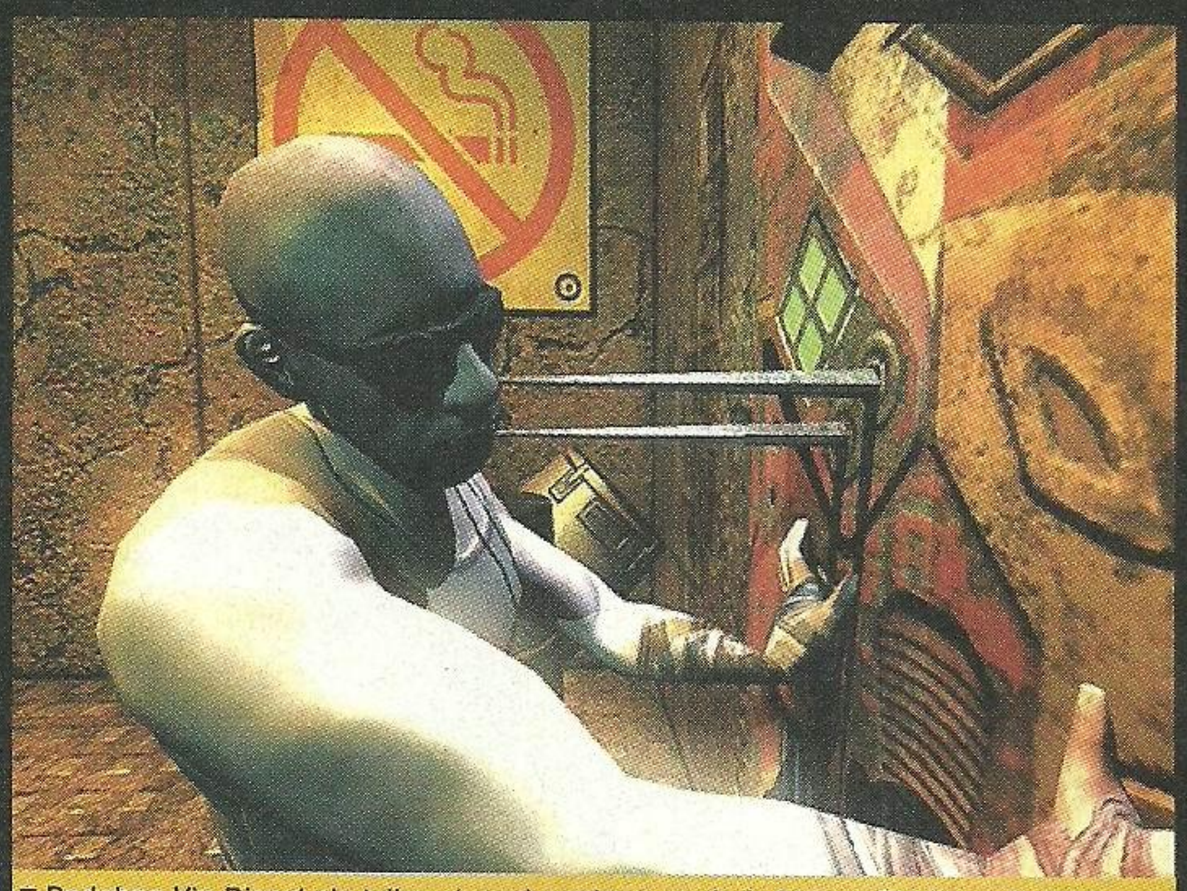
- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* MixMax
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.9

- **Dobre:** Świetny scenariusz, doskonały system gry, wciągające poziomy, cudna grafika. Czego chcieć więcej?
- **Złe:** Brak trybu dla kilku graczy. Za krótkie nieco.
- **Brzydkie:** Brzydkie są tylko nasze intencje podczas tej gry.



■ Podobno Vin Diesel nie tylko użyczył swojego wyglądu i głosu Riddickowi. Jako zapalony gracz miał też wkład w projektowanie Escape from Butcher Bay.

The Chronicles of Riddick: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Zdecydowana większość pytanych w sondach Polaków nie wie, co to jest budżet

Część na przykład uważa, że jest to pewna określona pula pieniędzy, którą dzierżą politycy. I jeśli ich naciskać wystarczająco mocno, to są w stanie części tej puli się pozbyć. A skąd się tam bierze kasa? Jak jej przybywa i gdzie ubywa?... Tego pewnie uczą w Hogwarcie. Są po prostu pewne rzeczy na świecie tak stałe, że już nawet nikogo nie interesuje jakie jest ich źródło i przyjmuje się je na wiarę. Podobnie jest z tym, że gdy w filmie, książce, albo grze, największy recydywista świata trafia do najbardziej strzeżonego wiezienia, to nawet nikt nie pyta dlaczego. Żadna to sensacja.

Mariaż stulecia

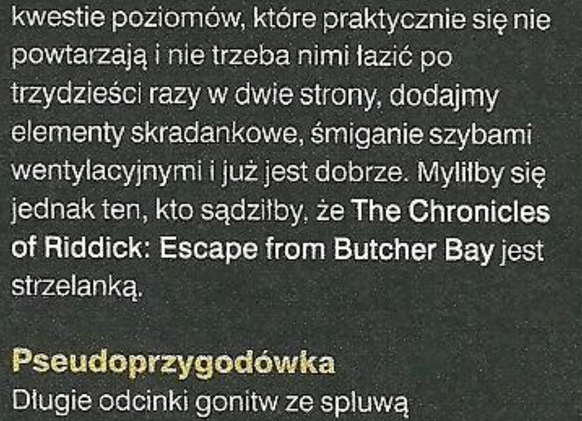
A być może właśnie warto? Richard B. Riddick znany jest zapewne miłośnikom kina, ponieważ był bohaterem filmu *Pitch Black* (1999). Charakterystyczny niski głos Vina Diesela nadał tej postaci smak twardziela, któremu Rambo po uprzedniej dopłacie mógłby najwyżej czyścić buty. Akcja **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** toczy się przed wydarzeniami z filmu i – jak tytuł wskazuje dotyczy ucieczki z najlepiej strzeżonego więzienia w galaktyce, na odosobnionej planecie, tzw. Butcher Bay. Co tu dużo gadać. Z daleka gra wygląda licho. Jak to zwykle bywa podczas łączenia licencji filmowych i gier. Do tego nie ma opcji dla kilku graczy... A jej głównym bohaterem jest jakiś młotek. Niedobrze. Tymczasem jednak baczność, bo oto przed Państwem jedna z najlepszych gier na Xboxa. Świetna scenariuszowo, zabawna, wciągająca i bardzo ładna. Wprost do pierwszej ligi z Knights of the Old Republic, czyli drugim tytułem świetnie bazującym na licencji filmowej.

Pseudostrzelanka

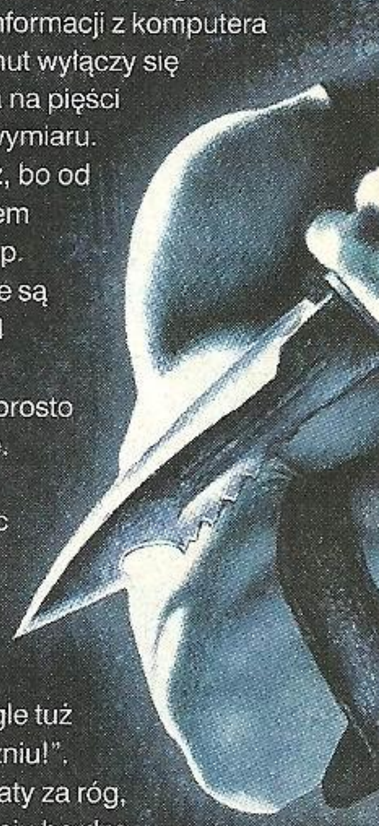
Na pierwszy rzut oka **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** jest strzelanką FPS i pewnie większość obrazków, jakie kiedykolwiek do tej gry spotkacie, to będą obrazki ukazujące strzelankę. Niewiele w tym błędu. Większość czasu obserwujemy pole manewru Riddicka z jego perspektywy i nasze zadanie polega na zabijaniu. Dostarczeni do Butcher Bay przez łowcę nagród, od razu startujemy do prób ucieczki. Śmigamy po korytarzach więzienia mordując strażników za pomocą kilku rodzajów broni palnej i białej (jak patki i brzytwy). Od razu wiadomo kto jest zły, a kto dobry, uczymy się sprawnie skręcać karki niczego nie spodziewającym się wrogom i korzystać z pierwszej super-mocy Riddicka, czyli bycia prawie-niewidzialnym. Otóż wciskając jedną gałkę i zachowując się potem odpowiednio cicho możemy pozostać niewidoczni dla przeciwników. A co za tym idzie, skradać się i mordować bezszelestnie. Niestety, najlepiej właściwość ta działa w półmroku, gdzie tak naprawdę i my mało widzimy. Przyjdzie więc nieco nam się pomęczyć, aż do momentu, kiedy dostaniemy kolejną umiejętność – widzenia w ciemności. Cóż się tu oszukiwać: prowadzenie Riddicka, to prowadzenie mocarnego wafla. Koleś ma harde poczucie humoru (strażnik: „jeśli ci pomogę, X powiedział, że będę miał kłopoty", Riddick: „Teraz ja jestem twoim kłopotem"). Mało tego – klepie wszystkich największych twardzieli na planecie i ma rewelacyjny głos. Utożsamić się z Riddickiem, to poczuć, że ma się stalową ikrę. Kropka. Domontujmy do tego kwestie poziomów, które praktycznie się nie powtarzają i nie trzeba nimi łazić po trzydzieści razy w dwie strony, dodajmy elementy skradankowe, śmiganie szybami wentylacyjnymi i już jest dobrze. Myliłby się jednak ten, kto sądziłby, że **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** jest strzelanką.

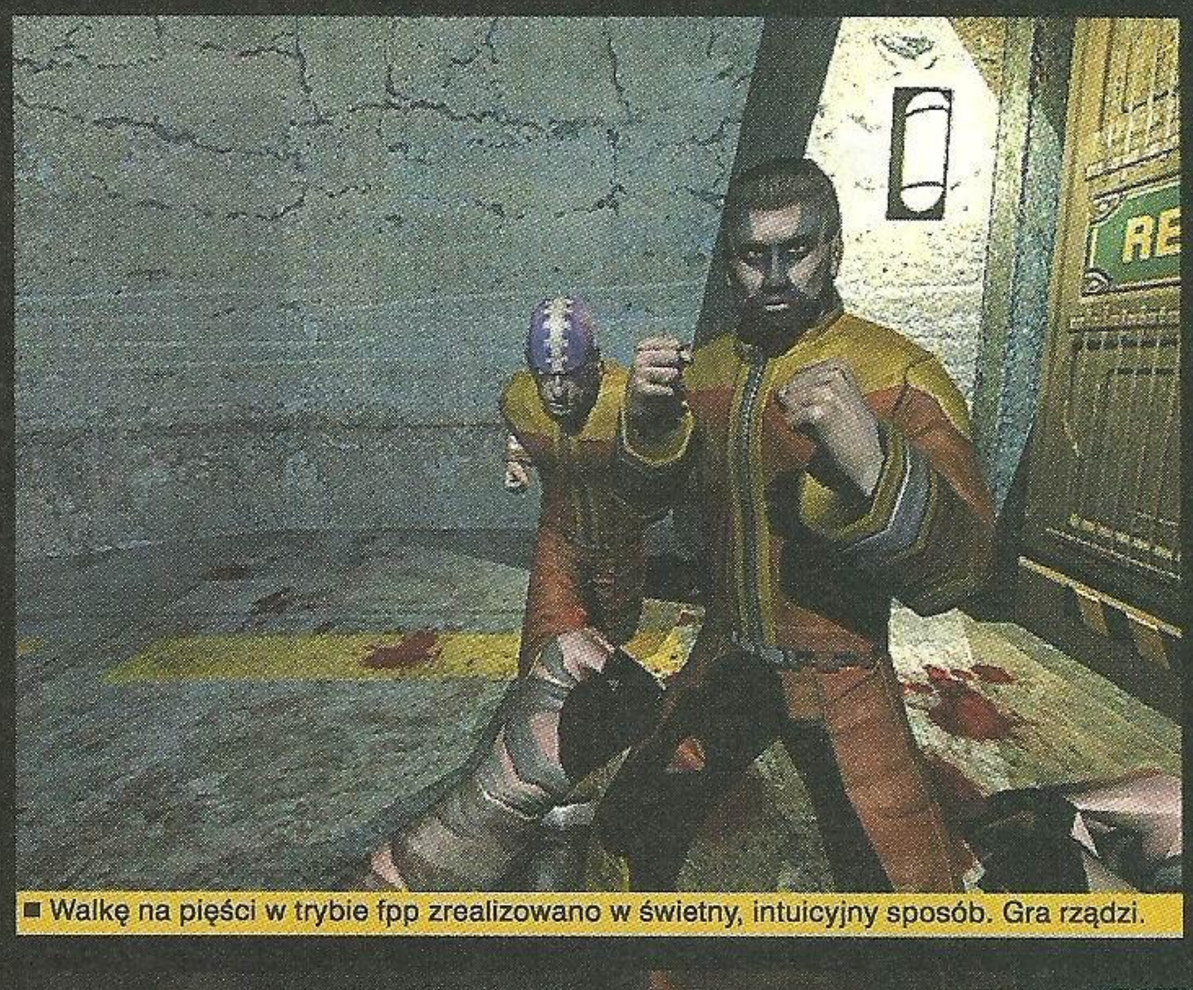
Pseudoprzygodówka

Długie odcinki gonitw ze spluwą poprzetykane są misjami przygodowymi. Na przykład zaczynamy od wizyty w najlżejszej części więzienia, gdzie wśród grepsującej szumowiny kosmosu próbujemy załatwić sobie możliwość wejścia w kontakt ze strażnikiem zawiadującym bramą. Niestety, już po pierwszych rozmowach okazuje się, że bez zabicia kogokolowiek nie zyskamy szacunku. Trafia się więc głąb, którego nie trawi większość „wczasowiczów" i udajemy się do jego celi, gdzie – a to pech – nie ma kamer ochrony. Tu odsłania się kolejny element gry: combosy. Wychylając gałkę na wszystkie strony wraz z przyciskiem ataku, możemy normalnie odwalać combosy piąchami (nawet uppercuty), a oprócz tego wykonywać przechwyty! Choć to trudne, da się także podbiec w misjach strzelankowych do mierzącego w nas wroga i wsadzić sprawnym ruchem lufę jego własnego karabinu w brodę, a potem odpalić. Amen... Brrrr... Niestety z broni i tak potem nie skorzystamy, bo jest weryfikowana na kod DNA. Przynajmniej do czasu, kiedy nie włamiemy się do głównego komputera i nie dopiszemy do listy swoich boskich genów. No, ale wracając do prania się po twarzach – elementy te dość silnie wpuszczono w standardy gry. W jednym z więzień, do których trafia Riddick są nawet turnieje i żeby coś znaczyć, trzeba prać na płatnych ringach coraz większych strucli. Prawdziwy Podziemny Krąg. Super. Analogicznie w koszmarnych i strasznych kanałach, którymi uciekamy otoczeni przez na wpół nagich mutantów, słuchając informacji z komputera latarki, że za sześć minut wyłączy się światło. Tu także walka na pięści nabiera odmiennego wymiaru. Tak czy siak dawno już, bo od czasów Halo, nie miałem takiego ubawu z gry fpp. Gołym okiem widoczne są różnice w strukturze AI przeciwników. Ci gorsi pakują się z latarkami prosto w nasze mocarne ręce. Jednostki specjalne natomiast dostrzegając jakikolwiek ruch, czy słysząc hałas, momentalnie gaszą latarki i milkną. To jest dopiero napięcie! I nagle tuż koło ucha: „wyłaź więźniu!". Poza tym rzucają granaty za róg, potrafią czekać w ukryciu bardzo długo. Wielkie wrażenie jeśli chodzi o rozgrywkę!

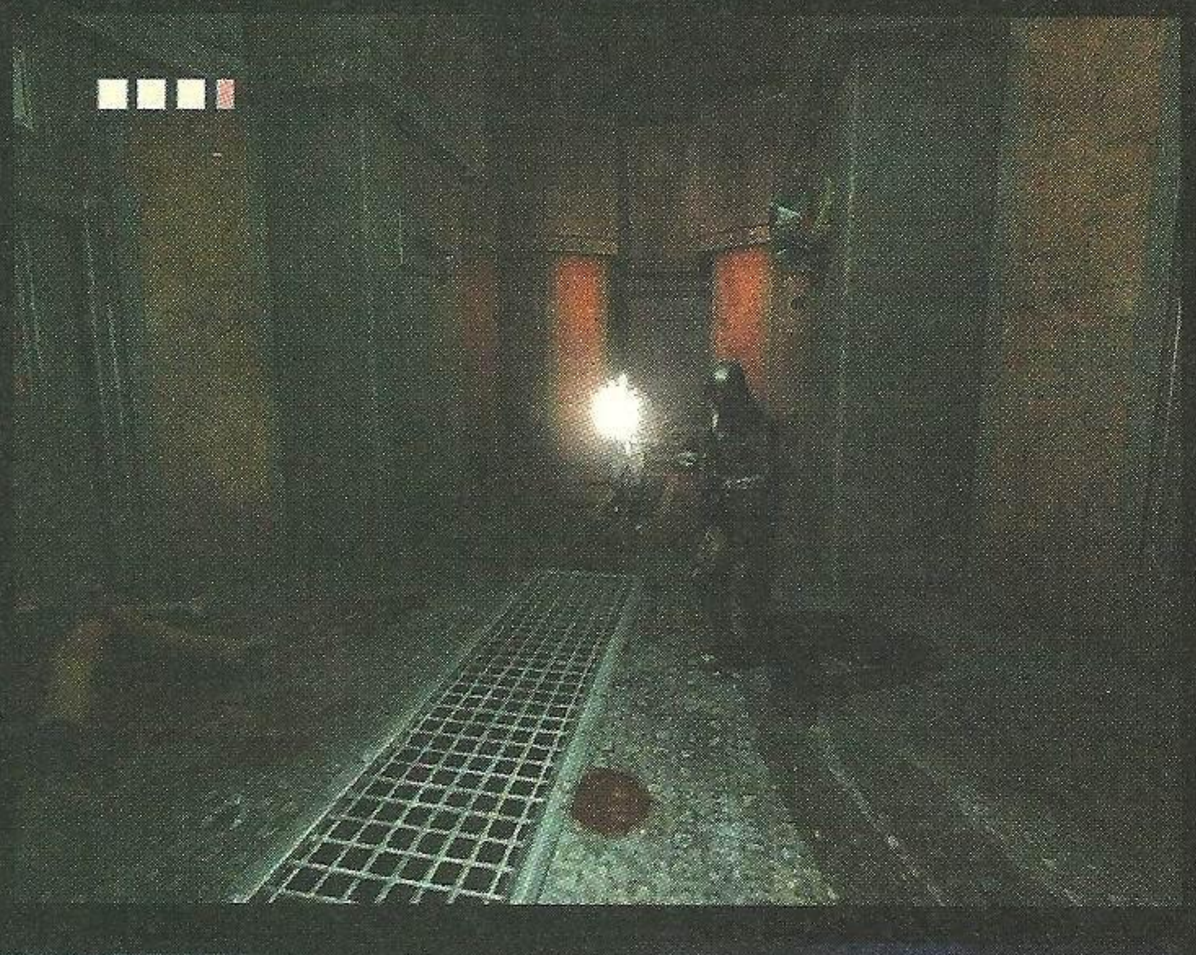


■ Pamiętacie Pitch Black? Tak Riddick widzi w ciemnościach...





■ Walkę na pięści w trybie fpp zrealizowano w świetny, intuicyjny sposób. Gra rządzi.



You are so beautifull... to me

No a oprócz tego wszystkiego **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** jest też grą prześliczną. Gładkie powierzchnie odbijają światło, widać ich ciekawą teksturę. W zasadzie każda ściana jest inna, każdy fragment podłogi. Na zamieszkałych terenach ściany mają napisy, na podłodze walają się jakieś resztki, a wokół koszy na śmieci realnie latają muchy! Cud normalnie! Efekty rozmycia przy różnych opcjach widzenia po prostu wymiatają i same wyciskają adrenalinę do krwi. Wreszcie tak zwany „normal mapping", który pozwala oświetlać obiekty w taki sposób, że mają nierównomierne krawędzie – podobnie zresztą będzie w Doomie 3 i Half-Life 2 – mamy przedsmak zabawy ze światłem. Największe natomiast cuda i wianki zaczynają się dziać, kiedy odpalimy latarkę na karabinie. Momentami aż się nie chce wierzyć, że postacie czy wnętrza mogą wyglądać tak realistycznie! W wątłym świetle latareczki efekt realizmu jest nie do opisania! Silent Hille i ich mgiełko-kisiel mogą się schować. Niewiele gorzej jest z dźwiękiem. 5.1 spełnia swoją rolę doskonale. **Escape from Butcher Bay** zrobiono w filmowym stylu, więc na początku lecą eleganckie „listy płac", a potem, już podczas śmigania scenariusza, każda spotykana w misjach przygodowych postać ma swoje imię, każda mówi innym głosem, z innym akcentem i pełni inną rolę w świecie. Riddicka gra Vin Diesel. Dialogi są doprawdy cięte i ostre. Gdybym miał się czepić czegokolwiek w tej grze... to.. ja wiem? Czepiłbym się dwóch, może trzech rzeczy.

Get down, get down...

Po pierwsze brak, trybu dla kilku graczy. Nawet jako głupiej strzelanki, czegokolwiek, żeby jeszcze dłużej posiedzieć w świecie Riddicka. Chociaż wyraz „kroniki" w tytule wskazuje, że będą jeszcze jakieś części. Po drugie, czasem kolejne fragmenty poziomów dość często się ładują. Co kilkanaście sekund, jak źle pójść. Po trzecie i to dla mnie ważniejsze, zacząłem się w trakcie gry zastanawiać po co ja właściwie dalej gram? Wygląda na to, że gra zrobiona jest a la „Great Escape". Co skądś ucieknę, łapią mnie i wrzucają w gorsze miejsce na tej zakazanej planecie. Więc jaka będzie końcówka? Pewnie ucieknę i pewnie będzie to otwarte zakończenie. Myślałem nad tym już od trzeciej misji i spadł mi poziom motywacji do gry. Tam nie może być nic innego. Cóż – co było naprawdę na końcu nie powiem, ale i tak grę skończyłem. Nie żałuję, bo grało się w nią jakby oglądało się ślicznie i mądrze zrobiony film rozrywkowy. Fabuła nieskomplikowana, ale barwna, z mnóstwem miodnych postaci, dialogów i scenerii, jakich nie powstydziłby się Spielberg. Do tego cały czas przemy do przodu, żadnego ganiania po durnych lokacjach. No i te postacie, które spotykamy... Jeśli polubiliście, ba, pokochaliście Snake'a z Metal Gear Solid, to tu mamy do czynienia z grą znacznie piękniejszą, może nie tak głęboką, ale za to z bohaterem, do którego siermiężnego stylu bycia można się przyzwyczaić i pokochać go także szczerą, chłopięcą miłością. Na przykład wpada koleś, który rządzi półświatkiem w więzieniu i mówi: „Co tu masz? Śrubokręt? Nie zapłaciłeś za niego, gnoju! Wiesz co cię teraz czeka?". Riddick spokojnie: „Stoisz w mojej celi". Koleś: „Nie zapłaciłeś mi za niego haraczu, więc śrubokręt jest ciągle mój!". Riddick: „Stoisz w mojej celi". I oczywiście gong. Riddick ma jaj więcej, niż bohaterowie Manhunta i Hitmana razem wzięci. Przysięgam!!!

Pitch Black

Warto? Warto. Jako grę naprawdę ładną, wciągającą, na dziesięć godzin zabawy. Z ciekawymi, arcyciekawymi projektami poziomów, świetną muzyką i jednymi z najlepszych efektów świetlnych w historii. Grę, w której nie trzeba latać miesiącami po tych samych miejscach, w których spotykasz ciekawych ludków i bawisz się przednio przez cały czas. Grę, w której grasz ziomkiem i czuć to od pierwszej do ostatniej minuty. Grę, która każdego po prostu czyni mężczyzną jak z bajki, za którym niejedna spragniona letniej miłości nastolatka runie w ogień. Czyni nadmężczyzną... przynajmniej na te dziesięć godzin.

Grabarz

Nawet menu...

...w Riddicku jest świetne. Ma formę sześcianu, z którego wyskakują małe prostopadłościany z literkami i układają się w wyrazy. Wygląda to bardzo artystycznie i aż miło patrzeć. Potem, kiedy osiąga się wprawę w obsłudze menu, można robić to na pamięć i zamienić je w ten sposób w wirującą i wibrującą miedzianą kostkę, która płynnie faluje i obraca się wokół własnej osi. Kurczę... nawet głupim menu można się tu pobawić.

Xbox *Najładniejsza w tej chwili gra fpp. I świetna!*

- *Wydawca:* Vivendi Universal
- *Producent:* Starbreeze
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA **DŹWIĘK** **MIÓD**

Wykorzystuje: *DD 5.1*

9.3

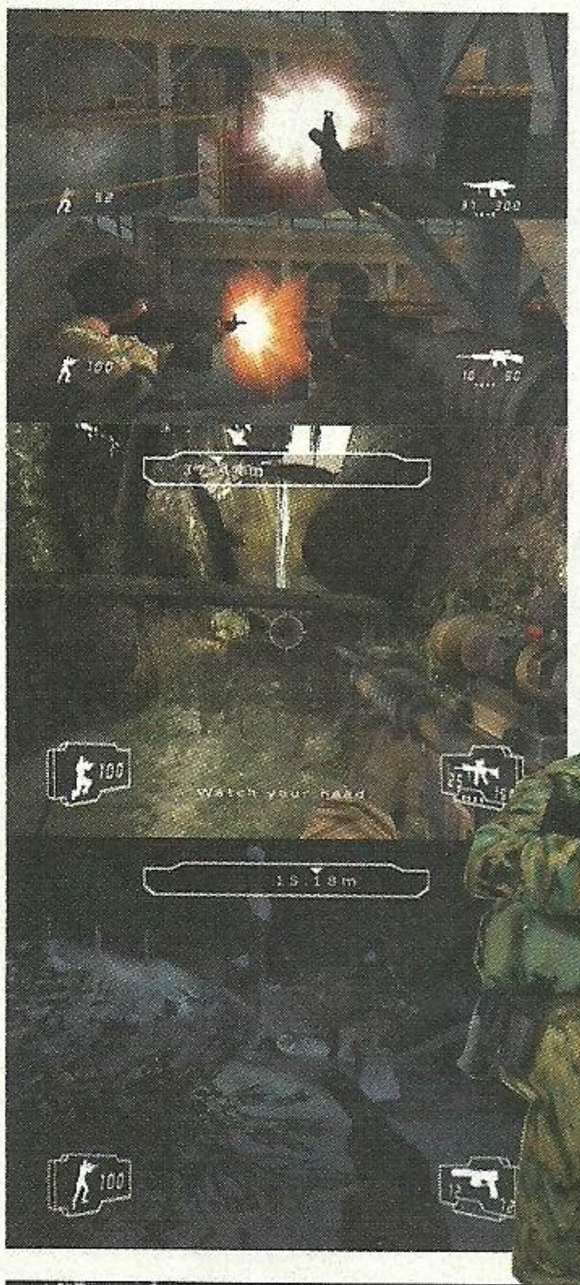
- **Dobre:** Szybki i nieskomplikowany shooter - cały czas do przodu, ogień i tak dalej. Dźwięk i montaż scenek rządzą!
- **Złe:** Średnia grafika, błędy kolizji,
- **Brzydkie:** Tekstury podłoża czasami są paskudne.

SHADOW OPS RED MERCURY

Painkiller z komandosami

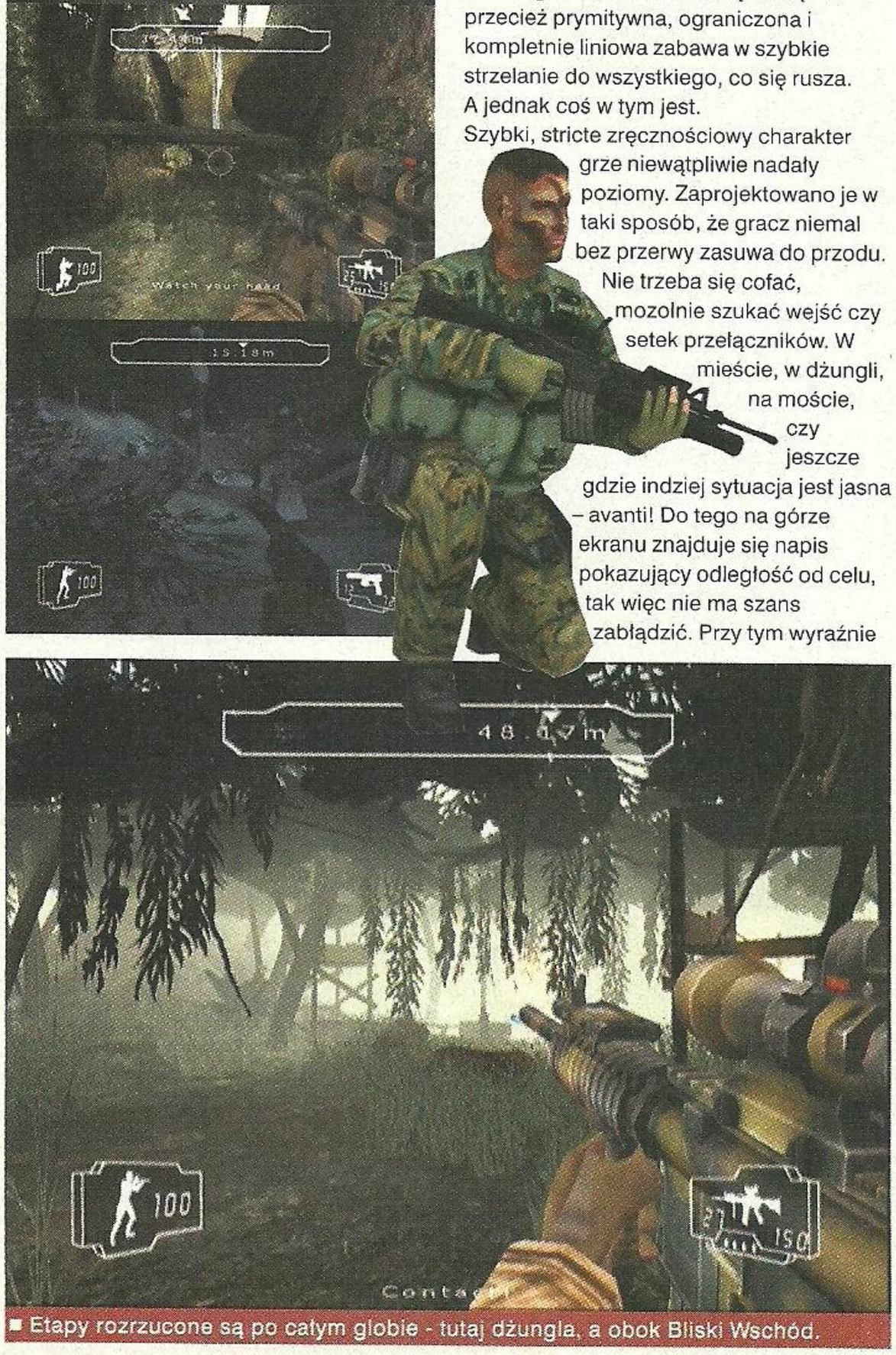
Macie dość wydawania poleceń, podkradania się i godzinnych przygotowań do eliminacji trzech strażników? W sukurs przyjdzie Wam **Shadow Ops**, porządny shooter utrzymany w staroszkolnym klimacie, który rzuci przeciw Wam gigantyczne oddziały arabskich, rosyjskich i francuskich terrorystów, a także regularną armię Demokratycznej Republiki Konga.

Zaczyna się ostro: dwie misje w klimatach *Helikoptera w Ogniu,* podczas których nasz bohater wraz z zespołem goni po mieście badguya zwiewającego z ładunkiem nuklearnym pod pachą. Potem mamy flashback aż do dni poprzedzających to wydarzenie i kolejne misje, podczas których kapitan Hayden z jednostki antyterrorystycznej odwiedzi dżunglę Konga, osnuty śniegiem Kazachstan, Paryż, a także Bliski Wschód. Wszystko naturalnie po to, by nie dopuścić do globalnego konfliktu. Bowiem Red Mercury to ładunek nuklearny o sile wielokrotnie większej, niż bomba zrzucona na Hiroshimę.

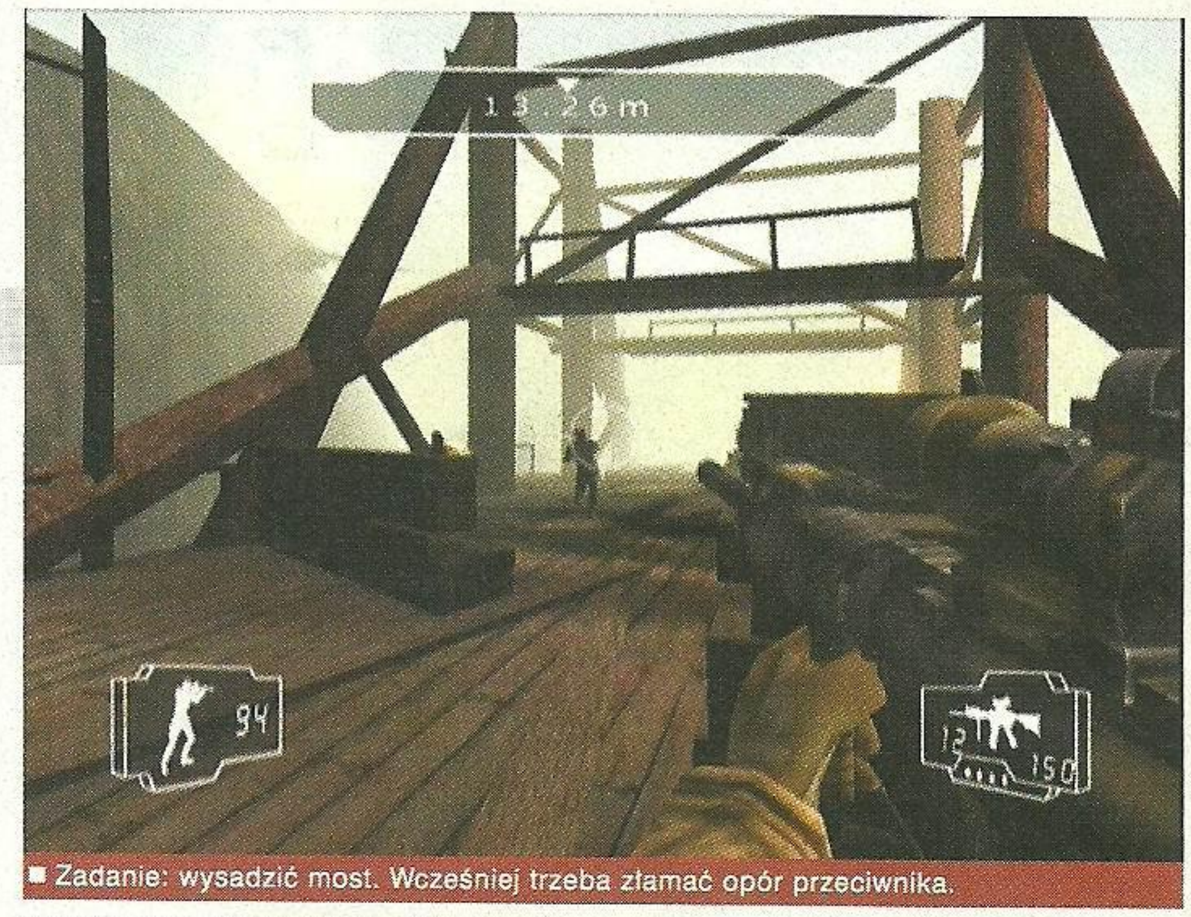


Kampania dla samotnego gracza jest stosunkowo długa i składa się z dwudziestu pięciu poziomów, których ukończenie może potrwać nawet kilkanaście godzin. Między innymi dlatego, że podczas misji nie ma żadnych checkpointów – gdy Hayden weźmie na siebie celną serię, zaczyna od początku. Ale spoko, wyrzynanie ludzików jest tu naprawdę bardzo przyjemne, więc specjalnie się nie dłuży. Arsenał komandosa składa się z trzech broni – przeważnie jest to karabin maszynowy, pistolet i snajperka. W niektórych misjach gra wrzuca nam coś innego – na przykład pistolet z tłumikiem albo shotgun, ale wielkiego wyboru broni w **Shadow Ops** nie ma. Można też ciskać granaty zwykłe i flashbangi, służące do oślepiania nieprzyjaciół. Często biegamy z kumplami z oddziału, ale są raczej ślepi i w większości przypadków trzeba samemu wyrąbać sobie ścieżkę. Wybici nieprzyjaciele zostawiają amunicję, gdzieniegdzie walają się pakiety uzupełniające energię. Naprawdę, trudno o bardziej stereotypowego shootera. Oczywiście to, co dla jednych jest zaletą, dla drugich może okazać się wadą – to przecież prymitywna, ograniczona i kompletnie liniowa zabawa w szybkie strzelanie do wszystkiego, co się rusza. A jednak coś w tym jest.

Szybki, stricte zręcznościowy charakter grze niewątpliwie nadały poziomy. Zaprojektowano je w taki sposób, że gracz niemal bez przerwy zasuwa do przodu. Nie trzeba się cofać, mozolnie szukać wejść czy setek przełączników. W mieście, w dżungli, na moście, czy jeszcze gdzie indziej sytuacja jest jasna – avanti! Do tego na górze ekranu znajduje się napis pokazujący odległość od celu, tak więc nie ma szans zabłądzić. Przy tym wyraźnie



■ Etapy rozrzucone są po całym globie - tutaj dżungla, a obok Bliski Wschód.



■ Zadanie: wysadzić most. Wcześniej trzeba złamać opór przeciwnika.

czuć, że poziomy zaprojektowano z myślą o konsoli i sterowaniu joypadem – wszelkie korytarze i drzwi są odpowiednio szerokie, żeby gracz nie szamotał się i nie odbijał.

A jeśli już mowa o sterowaniu, jest odpowiednio czułe i bardzo łatwo je opanować. Może tylko przydałoby się, żeby Hayden biegał nieco szybciej i umiał szybciej odwrócić się, ale w sumie jest dobrze tak, jak jest.

Świetnym pomysłem, który powinien zostać natychmiast podchwycony przez wszystkich autorów konsolowych strzelanin fps jest dostępny pod lewym spustem zoom pozwalający na lepsze wycelowanie. Trzymając lewy przycisk, prawym możemy wychylać się w lewo i prawo, niejako ukośnie, co daje większą osłonę. Działa z pistoletem, działa z karabinem. Snajperka ma oczywiście swój wizjer i zoom dostępny pod cyfrowym padem.

Oprócz trybu dla samotnego gracza autorzy orzygotowali także dziesięć misji kooperacyjnych dla dwóch osób na split-screenie, deathmatch dla czterech i zabawę przez Live! na kolejnych dziesięciu mapach. Spory rozmach.

Oprawa jest nierówna. Raz gra wygląda ładnie, a za chwilę już tak sobie. Na pewno jednak grafika nie spada poniżej pewnego poziomu. Postacie są na ogół mało szczegółowe, ale jest ich sporo i trzeba skupić się raczej na celnym strzelaniu, niż na podziwianiu ich urody. Teren zresztą także przedstawia się nienajgorzej: fachowa jest na przykład geometria, powodująca, że dżungla to nie placek z rosnącymi drzewami i trawą - są wzniesienia i doły, wodospady, skały i inne elementy otoczenia. Za dźwięk należą się brawa: certyfikat THX, muzyka godna filmów rodem z Hollywood i świetnie nagrane dialogi to raz, a dwa – doskonałe efekty strzałów, wybuchów, a także pokrzykiwania i jęków słyszane podczas gry.

Shadow Ops ma także jedne z najlepiej zmontowanych renderowanych scenek filmowych, jakie widziałem w grach nowej generacji. Fakt, postacie i w ogóle same rendery nie są najładniejsze, ale sposób, w jaki goście to wszystko poskładali ze sobą (przejścia, najazdy, trzęsąca się kamera) jest rewelacyjny i wręcz może służyć za przykład nowoczesnego montażu. Dajcie animatorom lepsze modele postaci i więcej komputerów do liczenia grafiki, a zrobią taki film, że kopara wszystkim opadnie.

Niespodziewanie dla samego siebie przy **Shadow Ops: Red Mercury** bawiłem się przednio. Fakt – nie siedziałem na krawędzi fotela i krew nie zaczęła mi szybciej pulsować, ale też nie nudziłem się ani przez chwilę. Strzela się świetnie, prosta konstrukcja leveli powoduje, że można się zrelaksować, nie ma głupawego przełączania wajch i monotonnego wydawania poleceń. Jest za to przyjemność płynąca z trzymania spustu.

I fajnie, takie gry są też potrzebne, a ostatnio wcale nie ma ich zbyt wiele.

Gulash

Xbox — *Fajny i całkiem długi shooterek.*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Zombie
- *Liczba graczy:* 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

7.0

ETERNAL QUEST

Niekończący się ocean crapu

Pamiętam, że gdy przeczytałem na jakiejś zagranicznej stronie same superlatywy w newsie dotyczącym **Eternal Quest** pomyślałem, że oto nadchodzi dzień, w którym Midas przestanie być postrzegany jako firma wydająca gry na „trójkę". Nic bardziej mylnego. Zabawa zaczyna się po wybraniu epizodu, który ma się ochotę przejść. Po pięciu minutach gry ochota ta najzwyczajniej w świecie mija. Bohaterem jest zlepek kilku poligonów zwany samurajem, a jego zadaniem jest walka z demonami. Chodząc po lochach odnajduje różne, zwyczajne dla takich miejscówek przedmioty jak miecze, zbroje, hełmy, zioła i jakieś magiczne cudeńka. Czyli jest to action-RPG w stylu Diablo. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym i polega na ciągłym wciskaniu kółka. Raz bohater zada cios, kiedy indziej nie, czasem zablokuje atak. Na jakiej zasadzie to działa? Nie wiadomo. Wiadomo, że po przejściu kilku poziomów wystarczy jeden, góra dwa ciosy na niemalże wszystkich przeciwników. Nuda. Można rzucić jakiś czar, tylko po co? Energia się sama odnawia więc nie trzeba się o nią zbytnio martwić. I tak przez całą grę. Bohater idzie przez losowo generowane lochy aż odnajdzie zejście niżej, przy okazji zabijając wrogów i zbierając przedmioty.

Gra jest niesamowicie brzydka. Korytarze są puste, najczęściej dwukolorowe. Jeden poziom to jedna tekstura na ścianach i podłodze, powtarzająca się co jakiś czas na niższych kondygnacjach. Aż nie mogę uwierzyć, że to pozycja na PS2, a nie Amigę. Dobijające jest to, że po śmierci zaczyna się zabawę od nowa, a chcąc włączyć stan gry trzeba wyjść do menu głównego... przez opcję nagrywania. Wystarczy wtedy wybrać z menu „wyjdź bez nadpisywania". Idiotyczny pomysł, bo pomylić się nietrudno i można stracić save. **Eternal Quest** jak nazwa wskazuje nigdy się nie kończy. Wystarczy tylko odpalić sobie odpowiedni tryb gry i można nieskończenie długo przemierzać tak samo wyglądające lochy i walczyć ciągle z przerośniętymi owadami. Nie grajcie w to, a jak dostaniecie od wujka to nie pokazujcie pecetowcom, bo wtedy już nigdy się nie przekonają do konsol.

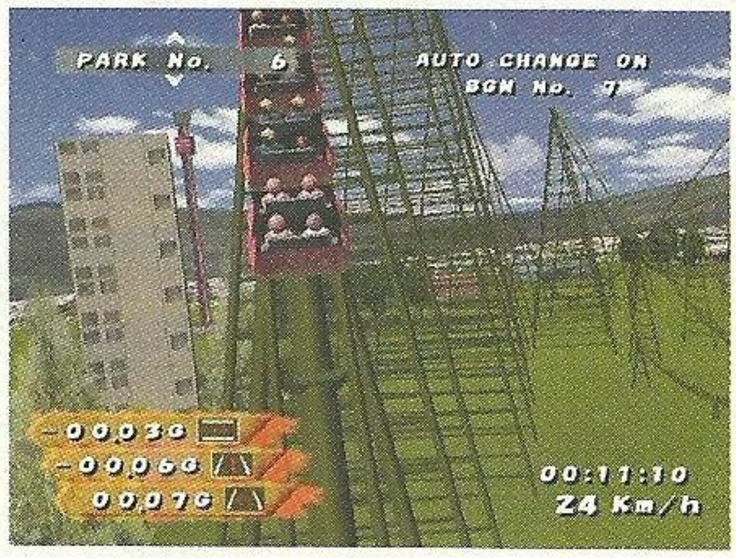
Mielu

PlayStation 2
- *Wydawca:* Midas
- *Producent:* Midas
- *Liczba graczy:* 1

3.6

ROLLERCOASTER WORLD

W przypadku gier tanie nie znaczy dobre



Marzyliście kiedyś o wybudowaniu własnej trasy dla rollercoastera i sprawdzeniu jej na własnej skórze? Jeśli tak to **Rollercoaster World** skierowana jest właśnie do Was. Do dyspozycji są dwa tryby zabawy. W pierwszym trzeba wybudować kolejkę spełniającą pewne wymogi. W skrócie, na wyznaczonym obszarze należy postawić tak zawiniętą trasę, by podczas przejażdżki jak najwięcej osób wyleciało z wagoników, zemdlało czy doświadczyło czegoś równie niemiłego. O stanie zdrowia klientów powiadamiają wyskakujące na ekran napisy. Przyjemna rzecz. Drugi tryb to kariera, gdzie jako menedżer kolejki należy odpowiednio przygotować nie tylko trasę, ale również miejsca dla oczekujących na zabawę klientów, takie jak ławki, stoliki itp. Dla chętnych przygotowane zostały jeszcze przejażdżki przygotowanymi wcześniej kolejkami. Można podziwiać chorą wyobraźnię autorów i z kilku różnych kamer doświadczyć przyjemności szaleńczej jazdy. Niestety – jedyne, co może przypaść do gustu to wibracja pada, gdy wagoniki osiągają prędkość ponad 100 km/h. Chyba w żadnej innej grze Dual Shock tak nie wariował. Ale co z tego? Obserwując jazdę z przodu nie zobaczy się prawie nic. Wiem, że w normalnym coasterze ciężko się połapać gdzie góra, a gdzie dół, ale tutaj zupełnie nie wiadomo co się dzieje. Gracz czeka z drżącym padem w ręku i zastanawia się po co stoi przed telewizorem. Z oczu pasażera widać pozostałych nieszczęśników. Wyglądają przerażająco, jak z jakiegoś horroru. Ich twarze nie mają oczu ani ust tylko jakieś zacieniowane kawałki tekstur. Okropne. Podobnie jak podłoże i cała reszta oprawy graficznej. A sam edytor trasy to już totalne przegięcie. Czy naprawdę trzeba było wprowadzać środowisko, które wygląda jak z filmu *Tron*? Już w leciwym Theme Park na PC przyjemniej budowało się swoją kolejkę. Muzyka? Jakieś popiskiwania, jakieś niby okrzyki. Nie, naprawdę szkoda miejsca. Tytuł śmieszny przez pięć minut. Później nie daje żadnej satysfakcji.

Mielu

PlayStation 2
- *Wydawca:* Midas
- *Producent:* Midas
- *Liczba graczy:* 1

3.5

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

Taktyczny, turowy erpeg za pół ceny

Nie zgadniecie, co się stało. Przylecieli kosmici i zaatakowali naszą kochaną planetę. I wiecie co? Podbili ją. Na szczęście są tacy ludzie jak Pepper czy Low, którzy nie boją się marzyć o wolności i wcielać tych marzeń w życie. Oto zarys porywającej inaczej fabuły **Future Tactics: The Uprising** od Crave. Gra jest taktycznym shooterem TPP, w którym rozgrywka została podzielona na tury. Najpierw trzeba wybrać postać, a następnie wydać jej jakieś polecenie spośród trzech dostępnych. Są to ruch, strzał i zakończenie tury. Pierwszy pozwala na bieganie po wyznaczonym obszarze – jego granice symbolizują zielone kropki. Strzelać można na dwa sposoby. Najczęściej wybiera się zwyczajny atak, po czym z perspektywy pierwszej osoby nakierowuje się na cel. Następnie trzeba zatrzymać chwiejący się celownik i sprawić, by dwie przebiegające go linie skrzyżowały się jak najbliżej wybranego punktu na ciele ofiary. Banalna sprawa. Drugi atak to mini nalot, gdzie na wybrany punkt widzianego z góry terenu spada bomba. Kończąc turę można wybrać opcję odpoczynku, obrony lub leczenia. I tak w kółko, na zmianę z przeciwnikiem.

Można grać z konsolą lub znajomymi. Nie robi to żadnej różnicy, bo rozgrywka nie jest ciekawa, ani zbytnio dynamiczna. Ani to strategia, ani shooter. Jest zbyt mało wariantów zachowań postaci, co mocno ogranicza zabawę, a także za dużo przewidywalności w ruchach przeciwnika. Fajnie, że przynajmniej można wykorzystywać elementy terenu do ataku. Wystarczy dobrze wycelować w stojący obok grupki przeciwników głaz, a ten ochoczo na nich spadnie. Tyle, że ciężko dobrze wycelować i nie zawsze wiadomo jak taki kamień poleci.

Gra nie jest ładna. Bohaterowie i kosmici nie wiedzą, co to znaczy kicz oraz wstyd i ubrani są w jakieś plastikowe, kolorowe pancerze. Wszystko wygląda trochę dziecinnie, zwłaszcza bronie jak ze starych bajek. Otoczenie to standardowe trzy tekstury, mało szczegółowe i oczywiście przesłodzone, jeśli chodzi o kolory. Nie oznacza to, że jest słabo, ale po prostu nie ma tu żadnej rewelacji. Skrzeki kosmitów brzmią nieprzekonująco, a lektorzy, typowe angielskie flegmy, usypiają swoimi niezbyt inteligentnymi gadkami. Muzyka wesoło sobie pogrywa i właściwie to bez różnicy czy jest, czy jej nie ma.

Ogólnie gra jest zdecydowanie przeciętna. Zabawa nie wciąga, bo jest mocno ograniczona i bardzo wtórna. Historia też nudna i nie ma się ochoty jej poznawać. Plusem jest jej cena - kosztuje połowę tego, co superprodukcje. No i jest na też na GameCube.

Mielu

■ W strategiach grafika nie stoi na pierwszym miejscu, ale tu jest naprawdę słaba.

■ FT:U to prosta, turowa rozrywka. Momentami aż za prosta. Fabuła też raczej słaba...

PS2, Xbox, GCN *Nic ciekawego. Spokojnie można sobie darować.*

- *Wydawca:* Crave
- *Producent:* Zed Twi
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.4

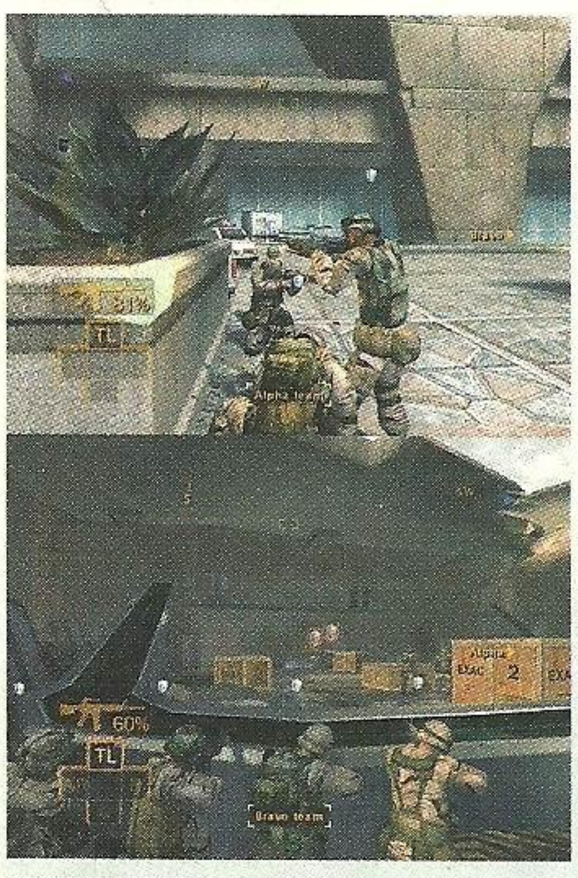
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc...*

- **Dobre:** Nowatorskie podejście do tematu walki, zachowanie żołnierzy, dźwięk i cała otoczka
- **Złe:** Drobne błędy, czasami z ustawieniem szyku oraz czasami przerażająca niecelność zawodowych wojaków
- **Brzydkie:** Wersja dla amerykańskiej armii – szarpana, niezbyt ładna i monotonna, ale za to trudna i wymagająca – jak ktoś chce...

■ Dwa zespoły po czterech ludzi to wbrew pozorom niewiele kombinacji taktycznych, ale w przypadku tej gry wystarcza aż nadto.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Kawał dobrej psychiatrycznej roboty. Nowa gra THQ zaspokoiła dwie z moich najgłębiej skrywanych, nieznanych nawet mi samemu potrzeb



Otóż bardzo podobał mi się film *Helikopter w Ogniu*. Od czasu obejrzenia tamtego obrazu miałem ochotę zagrać w grę rozgrywającą się w podobnych realiach. Grałem w Conflit Desert Storm i było niezłe, zaś pecetowe Delta Force: Helikopter w Ogniu było po prostu złe. Obie gry nie zaspokoiły moich potrzeb.
Do tego wszystkiego cały czas brakowało mi gry, która znajdowałaby się gdzieś pomiędzy fps-em a rts-em. Z jednej strony nudzą mnie udające realizm gry, w których samotny żołnierz rozwala cała armię niemiecką podczas zdobywania Berlina, a z drugiej nie zawsze chce mi się dowodzić aż tyloma jednostkami, żebym całkowicie stracił zainteresowania którąkolwiek z nich. Chcę czuć coś do postaci, którymi kieruję, chcę wiedzieć, ilu ich jest i tak dalej. No i w ogóle niech spadają jakiekolwiek surowce. I oto...

Witamy w Zekistanie

Jako niewidzialny dowódca dwóch czteroosobowych drużyn amerykańskiej piechoty stajemy do zadania przejścia jedenastu misji rozgrywających się w fikcyjnym Zekistanie. Na czele rebelii staje wspierający terrorystów i dokonujący czystek etnicznych gostek. Jak zwykle w takich sytuacjach do boju rusza dzielna amerykańska armia i zaczyna się zabawa. Chociaż nie - za bardzo się pospieszyłem. Przed rozpoczęciem wątku fabularnego czeka nas kilka misji treningowych, podczas których zapoznajemy się z tym, jak należy prowadzić wojnę w mieście. A ponieważ **FSW** nie przypomina żadnej gry, z którą mieliście do czynienia – przydaje się to bardzo. Nadchodzące Star Wars: Republic Commando oraz Brothers in Arms zawierają elementy, które zobaczycie też tutaj, ale wywodzą się one właśnie z **FSW**. Który z kolei zadebiutował jako symulator dla amerykańskich żołnierzy, ale o tym w ramce.
W grze poruszamy się głównie czteroosobowymi drużynami. Dwoma, lub w wyjątkowych okolicznościach - trzema, ale pod naszymi skrzydłami przez większość czasu pozostaje ośmiu żołnierzy. Pomiędzy drużynami przełączać można się w każdej chwili i na tym właśnie opiera się całą istota zabawy, ale nie uprzedzajmy wydarzeń.
Poruszanie się polega na wskazywaniu kursorem miejsca, w które chcemy posłać wojaków. Ponieważ kamera pokazuje akcję trochę znad hełmów naszej czwórki, możemy wskazać tylko punkty w zasięgu ich wzroku. Oznacza to, że większe, puste place trzeba na przykład przemierzać w kilku skokach.
Kursor jest tu przedstawiony jako cztery kropeczki układające się w jedną nitkę, podwójny szereg lub krzyżyk – w zależności od tego, gdzie próbujemy ustawić ludzi. W momencie, kiedy przejeżdżamy kursorem koło jakiejś barykady lub przeszkody terenowej, ten przykleja się do obiektu. Podczas próby wskazania kierunku marszu w sytuacji bezstresowej, ta kleistość potrafi trochę drażnić, ale czasem okazuje się niezwykle przydatna, kiedy w ferworze walki konieczne jest wydanie kilku szybkich rozkazów. A to dlatego, że nie ma nic bardziej fatalnego w skutkach (może poza celowym wrzuceniem granatu w sam środek drugiej drużyny), niż pozostawienie chłopaków bez jakiejkolwiek osłony - nawet jeden beżowy z kałachem potrafi bowiem wtedy zdekompletować ekipę.

Leave no one behind

Aha - właśnie. Zdekompletowanie. Armia amerykańska, w której szeregi zaciągamy się w **FSW** nie toleruje strat. Kiedy jeden z żołnierzy zostaje mocniej trafiony, jest jeszcze luzik. Koleś leży, w miejscu jego funkcji w drużynie rozpisanej na krzyżyku w lewym dolnym rogu ekranu (funkcje to: dowódca drużyny, strzelec, operator ciężkiego karabinu i grenadier) pojawia się trupia czaszka, która następnie zaczyna znikać. Raz szybciej, raz wolniej - wszystko zależy od tego jak i gdzie nasz pacjent dostał. Zanim czaszka zniknie, trzeba chłopaka szybko wstępnie opatrzyć i zabrać. Oznacza to, że nasza drużyna nagle zmniejsza się do dwóch karabinów, bo jede z pozostałych wojaków bierze rannego na ramię. Najlepiej jest jak najszybciej dostarczyć go do punktu medycznego, gdzie przy okazji można uzupełnić też amunicję. Na szczęście, kiedy ranny trafi już na ramię gościa z drużyny, życie przestaje z niego uciekać (chyba, że znowu zostanie ostrzelany wraz ze swoim nosicielem, co nie zdarza się tak znowu rzadko, bo noszący jest oczywiście najwolniejszym członkiem ekipy), więc na dobrą sprawę można nosić go tak już do końca misji. W punkcie medycznym uzupełniamy przy tym amunicję, ale już nie granaty (dymne i odłamkowe) oraz pociski do granatnika.
Jeżeli nie zajmiemy się na czas reanimacją rannego albo postrzelony zostanie więcej niż jeden żołnierz z drużyny, misja automatycznie kończy się niepowodzeniem i pozostaje restart od ostatniego punktu kontrolnego.
Chłopaki oddani pod nasze skrzydła to wyszkoleni żołnierze. Sami wiedzą jak strzelać i po wskazaniu sektora ogniowego (terenu, który obserwują i który chronią

Army version

Po przejściu gry albo odblokowaniu przy pomocy kodu można sobie odpalić tryb treningowy przeznaczony dla amerykańskiej armii. Jest to nieco uboższa graficznie, zdecydowanie mniej utajniona, ale bardziej rozbudowana gra taktyczna. Zmieniony interfejs, trochę mniej rozkazów, bardziej toporne to wszystko, ale ma posłużyć do symulowania przeróżnych sytuacji, w jakich mogą znaleźć się drużyny amerykańskich żołnierzy. Jest kilka różnych, nie związanych ze sobą scenariuszy, z możliwością ustawienia wszelakich parametrów – liczby cywilów, przeciwników, nasilenie zaciekłości wroga, poziom wyszkolenia członków drużyny i tak dalej. Ogólnie nadaje się do zagrania, a następnie docenienia wszystkich usprawnień wprowadzonych w komercyjnym **Full Spectrum Warriorze**. Oczywiście hardkorowcy z radością przywitają pozbawioną tych wszystkich „głupich dodatków" wersję i zajmą się amerykańskoarmijną, ale luzik – dla nich też jest miejsce w naszej otwartej i tolerancyjnej społeczności graczy.

■ Przebiegając na kolejny przyczółek można (i trzeba!) wskazać żołnierzom sektor, na który mają mieć baczenie i w razie zauważenie przeciwnika automatycznie go ostrzelać.

ogniem, strzelając do każdego, kto w ten obszar wejdzie) ustawiają się tak, aby w zasięgu ich strzału nie było żadnego kolegi (niestety, czasami boleśnie się przy tym odkrywając) oraz szukają najbliższej kryjówki po wydaniu odpowiedniego rozkazu. Niestety, czasami zawodzi ich instynkt samozachowawczy, ich celność potrafi pozostawiać wiele do życzenia i momentami wykazują zaskakujący brak inicjatywy, ale to akurat można zrzucić na karb ścisłego trzymania się naszych rozkazów.

W ferworze walki szybko okazuje się, że gra stara się symulować realizm do bólu. Oczywiście - są pewne uproszczenia, o których za chwilę, ale stara się jak najwierniej oddawać pewne sytuacje, a jednocześnie wpajać ewentualnym wojakom zasady, z których główną jest: kiedy kończysz się przemieszczać, twoi ludzie zawsze powinni znajdować się za jakąś osłoną chroniącą ich przed ewentualnymi atakami nieprzyjaciela.

Symulator?

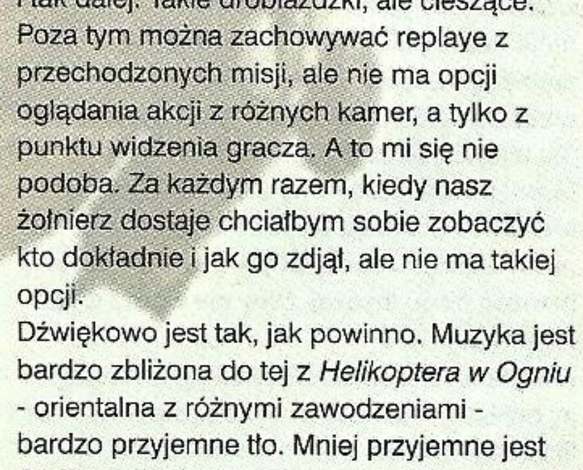
Full Spectrum Warrior to prawdopodobnie najbliższa realiom symulacja pola walki w skali taktycznej. Tutaj krycie się za jakimś załomem, czy murkiem jest niezwykle ważne. Nie ma pakietów zdrowia, apteczek ani nóżek kurczaka, które rekompensują pewną niefrasobliwość. To trochę tak, jak w paintballu - cały czas próbujesz znaleźć się w sytuacji, w której można zajść przeciwnika zajętego innym celem (w tym wypadku ściągającą na siebie jego ogień drugą drużyną) pod takim kątem, żeby móc spokojnie go zdjąć, samemu pozostając za jakimś elementem otoczenia. Najlepiej takim, które nie rozwala się szybko pod ciężkim ostrzałem (bo takie też są).

Na dobrą sprawę grę można opisać w skrócie jako symulator biegania z jednej zasłony za drugą, podczas gdy nasza druga, pozostająca w ukryciu drużyna ogniowo zajmuje przeciwnika. Kiedy nasi żołnierze są osłaniani przed ogniem przeciwnika, nad ich głową widnieje tarcza – oznacza to, że żaden z nich nie zostanie trafiony ze strony, z której lecą pociski. No, prawie nigdy. Zza takiej zasłony można też prowadzić ogień do przeciwnika, dzięki czemu ten zajmuje się właśnie jedną drużyną, nie zauważając, jak druga ekipa zachodzi go z boku, próbując wyjść na czystą pozycję do strzału. Podczas wymiany ognia z przeciwnikiem możemy robić zasłonę przy pomocy granatów dymnych, rozwalać ukrytych za przeszkodami przeciwników celnym rzutem odłamkowego, a w ostateczności złomować samochód, za którym kryją się przeciwnicy, używając wyrzutni granatów na wyposażeniu grenadiera. Plus amunicjożerne (tak, tak – w grze jest procentowy wskaźnik, z którym trzeba się liczyć) stawianie zapory ogniowej, kiedy wszyscy żołnierze w drużynie walą ile wlezie zalewając ołowiem przeciwników na wskazanym terenie, a druga drużyna na przykład zbiera swojego rannego albo przemierza większy odkryty fragment poziomu.

Sposób, w jaki żołnierze poruszają się z miejsca na miejsce, zajmując dogodne pozycje, z pewnym opóźnieniem reagują na rozkazy (po wskazaniu miejsca, w które mają iść najpierw kierunek wskazuje dowódca oddziału, potem każdy najpierw ogląda teren z lufą przy policzku i dopiero wtedy rzuca się do biegu), chowają się po ostrzelaniu przeciwnika, przymierzają do odpalenia granatnika, zajmują dogodne pozycje do położenia ognia zaporowego czy idą dwójkami kryjąc się przy tym jest po prostu niesamowity. Ta gra wygląda dokładnie tak, jak powinna. Realizm podkreślają także osobowości naszych podopiecznych. Każdy mówi swoim głosem, a spora liczba różnorodnych kwestii dialogowych (wojacy nie stronią od wulgaryzmów) na różne okazje jeszcze bardziej ożywia całą sytuację. W ferworze walki nie powiem, żebym dokładnie rozpoznawał każdego z wojaków, ale mimo to człowiek wie, że każdy z nich to inny koleś. I to jest fajne.

Kill'em all

Nie obyło się bez wad. Czasami grafika zachowuje się zbyt umownie - na przykład wygląda, jakby przeciwnik nie był zasłonięty z punktu, z którego patrzymy, a jednak nasi nie mogą go trafić. Bywają problemy z ustawianiem ludzi za przeszkodami i ich przestawianie potrafi zakończyć się tym, że nagle wyłażą na otwarty teren i zaraz potem giną. Niektóre osoby mogą poczuć się też znudzone, bo gra nie wprowadza



bajeranckich broni, nowych bohaterów, elementów rozwoju postaci, ani żadnego ekstrowskiego shootera na szynach, ale to dobrze. Tego zupełnie nie musiało tu być. Ja z przyjemnością grałem w to sobie powolutku – jedna misja codziennie, oczywiście na hardzie, bo to jedna z tych gier, których nie będzie mi się chciało przechodzić drugi raz. Jest za to fajny realizm i dobra grafika, pozbawiona jednak szczególnego efekciarstwa. Ale już modele żołnierzy wykonane są ładnie, są szczegółowe i efektowne.

Ciekawostkami są na przykład: udział innych jednostek, sprowadzanie ataków lotniczych, asysta czołgu, wspieranie atakowanych kumpli z innych oddziałów, likwidowanie stanowisk ciężkich karabinów maszynowych i tak dalej. Takie drobiażdżki, ale cieszące. Poza tym można zachowywać replaye z przechodzonych misji, ale nie ma opcji oglądania akcji z różnych kamer, a tylko z punktu widzenia gracza. A to mi się nie podoba. Za każdym razem, kiedy nasz żołnierz dostaje chciałbym sobie zobaczyć kto dokładnie i jak go zdjął, ale nie ma takiej opcji.

Dźwiękowo jest tak, jak powinno. Muzyka jest bardzo zbliżona do tej z *Helikoptera w Ogniu* - orientalna z różnymi zawodzeniami - bardzo przyjemne tło. Mniej przyjemne jest tło, kiedy ktoś z arabskim akcentem zawodzi „American! American!", bo to oznacza, że właśnie nas zobaczył i zacznie strzelać. Poza tym słyszymy jednak głównie naszych ludzi oraz wystrzały karabinowe. Wszystkie świetne.

Podsumowując – mnie się podoba. **FSW** to zaskakująco świeża, choć być może nieco monotonna, ale fajnie realistyczna gra taktyczna. Ja, jak się okazało, czekałem na tę grę i Gregowi z tegomiesięcznego FAQ też by się pewnie przydała do zdobycia dodatkowych punktów u przełożonych. Pozostaje pytanie: czy czekaliście na nią i Wy?

Banan

Xbox — *Klimat i realizm w rządzącej mieszance.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Pandemnic
- *Liczba graczy:* 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Live!*

8.3

SCOOBY DOO: MYSTERY MAYHEM

Coś dla najmłodszych graczy

Zły, niedobry i brzydki facet wchodzi w posiadanie magicznej księgi zagłady importując do naszego świata obleśne duchy. Zło zaczyna panoszyć się w jednym lokalnych muzeów. Maszkary beztrosko fruwają po korytarzach i straszą ludzi. Pięcioletni odbiorcy tej gry są przerażeni. Na szczęście na miejsce katastrofy przybywa serialowy oddział składający się ze znanych wszystkim postaci. Znajdzie się żółtowłosy Fred, ruda Dafne, czterooka Velma i przezabawna (dla tych samych pięciolatków) drużyna Scooby i Kudłaty.

Ostatnią dwójkę bohaterów producent oddaje do dyspozycji graczy. Zabawa zaczyna się w momencie przekroczenia progu muzeum. W zależności od upodobania dzieci pokierują kudłatą pokraką albo psem. Zresztą można to płynnie zmieniać w trakcie zabawy jednym przyciskiem. Celem zabawy jest odszukanie możliwie jak największej ilości poukrywanych w muzeum dowodów wskazujących na sprawcę zamieszania. Nasz zabawny duet przeciska się więc przez placówkę po drodze wrzucając do kieszeni takie rzeczy jak lupy symbolizujące dowód w sprawie, jedzonko poprawiające energię i masę dodatkowych przedmiotów, o które w między czasie upomną się napotkane postacie. Znajdą się też mini przysmaki Scooba, których odpowiednia ilość odblokuje ukryte mini-gierki. I fajnie.

Zabawie towarzyszy radar, który pokazuje szybujące po okolicy duchy. Atak ducha dość boleśnie redukuję energię. Gdy wskaźnik ten spadnie do zera... to nikt nie ginie. Przecież to bajka. Kudłaty trochę pobiega, pokrzyczy, ale w końcu się uspokoi i zabawa będzie kontynuowana. Duchy trzeba sprytnie omijać, bądź mylić. Przy oszukiwaniu pomocne okażą się prześcieradła, które chłopaki wygrzebią w porozrzucanych po muzeum skrzyniach. Bardzo szybko Kudłaty wykręt wejdzie w posiadanie wspomnianej wcześniej Księgi Zagłady, która ma fajną zdolność zasysania napotkanych koszmarów. Pożyteczna broń. Zabawę podzielono na pięć ogromnych epizodów, a ukończenie każdego z nich dorzuca do działu Extras nowe dodatki. Ot, chociażby trailery, szkice i modele postaci. Przyjemna, ale bardzo uproszczona gra. Niemniej, każde dziecko odpalające ją po ciężkim dniu w przedszkolu powinno bawić się przednio. No i cieszmy się przynajmniej z tego, że nie występuje tu Freddie Prinz jr.

Matt

PlayStation 2, Xbox, GameCube
- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* AM&M
- *Liczba graczy:* 1

5.0

JIMMY NEUTRON

Mały geniusz szaleje w 128-bitach

Poznajcie małego, niedocenionego przez świat chłopca, który z kilku przedmiotów codziennego użytku potrafi montować przełomowe wynalazki. To właśnie tytułowy Jimmy. Spotykamy go w momencie, gdy na zajęciach z techniki bawi się molekułami klasowej koleżanki.

Wynalazek naszego koleżki nie robi na nikim wrażenia, toteż postanawia on wykonać kilka szybkich rundek po szkole, celem pozbierania wszystkich niepotrzebnych baterii, śrubek i żarówek, a następnie zbudowania z tego projektu, który zadziwi wszystkich. Wybór Jima pada na holograficzną maszynę, która zamieniała będzie wsadzone do niej książki w trójwymiarowy film. W założeniach twórcy urządzenie przyczyni się do tego, że już żadne dziecko nie będzie musiało czytać tych nudnych lektur. Zamiast tego obejrzy film. Fajnie... A na starość połowa ludzi nie potrafi zrozumieć instrukcji do telewizora. No nic, przejmujemy kontrolę nad chłopaczkiem. Najlepszy przyjaciel Jima, metalowy, latający pies (o wyglądzie stalowej krowy) uczy go podstawowych zasad i przystępujemy do eksploracji szkoły. Aby zbudować maszynę malec zajrzy do niemal każdej klasy w swojej szkole. Szkole, w której każdy potężniejszy chłopiec nie lubi Jima i bije go po buzi przy pierwszej nadarzającej się okazji. Jim początkowo bezbronny, z czasem konstruuje sobie pole siłowe, które neutralizuje sypiące się w jego kierunku pięści, a następnie buduje sobie pistolet, z którego strzela do starszych kolegów. Co prawda maluch używa jako naboi zielonej plazmy, ale... broń w szkole? Wyładowywanie stresów przez zabijanie? Hmm. Jego stalowy przyjaciel to już w ogóle przegięcie. Po zebraniu odpowiedniej ilości baterii, metalowy psiak na specjalne życzenie Jima eksploduje, zabijając kilku kolegów naraz. Nie mogę. Malec dostarcza w końcu maszynę, ale coś się oczywiście psuje, otwiera się przygotowany na tą okazję portal i wsysa Jima w świat przedstawionej książki. Mnóstwo etapów zręcznościowych, podczas których chłopak buduje maszynę powrotną. Sterowanie jest nieprecyzyjne i uciążliwe. Grafika i muzyka do przełknięcia wyłącznie przez kilkuletnich odbiorców. Najlepiej takich, którzy dodatkowo dobrze znają język angielski. Reszta – z dala od Jimmiego.

Matt

PlayStation 2
- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* THQ
- *Liczba graczy:* 1

4.5

BAD BOYS 2

Złe chłopaki i gra też jakaś słaba

Gra ukazała się niemal jednocześnie z premierą filmu na DVD. Jeśli chodzi o kinowy sequel... Cóż, kwestia gustu. Przyznam, że kilka razy mnie rozbawił, ale też nie spodziewałem się ambitnej rozrywki. Z tym większym rozczarowaniem przyjąłem fakt, że akcja gry ma miejsce zaraz po zakończeniu filmu. W Miami panoszy się nowy król narkotykowy, a Marcus i Mike mają zamiar ukrócić jego niecne plany. Może tytuł gry powinien zatem brzmieć nieco inaczej, żeby nie wprowadzać ludzi w błąd?

Kolejna ważna sprawa to licencja. A raczej – jej ochłap. Przez dobre wykorzystanie licencji filmowej rozumiem nie tylko odtworzone i rozszerzone przygody bohaterów kinowego obrazu, ale także aktorów z filmu, ich głosy i facjaty. Tutaj nie ma nawet tego. Mike i Marcus nie są podobni z twarzy do Smitha i Lawrence'a, można też zapomnieć o ich głosach. Naturalnie, źli chłopcy rzucają do siebie liczne komentarze, ale ich głosy nie są tak charakterystyczne, ani rozpoznawalne. No i komentarze są słabe, w stylu „kto ci pozwolił strzelać mi w tyłek" do przeciwnika. No dobra. **Bad Boys II** to standardowa strzelanina tpp, z kamerą prezentującą plecy bohatera. Gracz kieruje jednym badboyem, a drugi wspiera go w akcji. Wciśnięte na stałe strafe'owanie ułatwia nieco sprawę, podobnie jak automatyczne lokowanie się na celu uzyskiwane przez przytrzymanie L1. Trzeba jednak wcześniej prawym analogiem ustawić celownik na przeciwniku, co okazuje się niewygodne i wymaga precyzji niemożliwej do osiągnięcia przy pomocy analogowej gałki w błyskawicznym czasie. Strzelając w broń przeciwnika można wytrącić mu ją z ręki, a następnie podnieść i użyć. W ten sposób można wejść w posiadanie shotguna, uzi i kilku innych zabawek. Bardzo się przydają, szczególnie, że standardowe policyjne pistolety będące na wyposażeniu chłopaków nie należą do najpotężniejszych. Są także specjalne punkty oznaczone okręgiem, w których bohater może przykleić się do ściany i prowadzić ostrzał wyskakując znienacka.

■ Marcus automatycznie schował się za skrzynię - nie można zza niej wyjść.

Co jeszcze... Są bossowie, zbieranie dowodów z miejsca przestępstwa (buhaha... podchodzisz do czegoś leżącego na ziemi i już masz dowód przestępstwa), bonusy w stylu kamizelki kuloodpornej czy medkitu i... niestety wylewająca się z ekranu nuda i stereotyp. Grafika jest przeciętna i mało ciekawa. Wprawdzie postacie Mike'a i Marcusa są raczej poprawne, ale przeciwnicy prezentują się nad wyraz słabo. Wygląda na to, że autorzy przygotowali dosłownie kilka modeli – sytuacje, w których bohater ostrzeliwuje pięciu identycznych kolesi nie należą do rzadkości. Ich inteligencja jest mizerna, a siła leży w ilości i mocy ich broni. Satysfakcji z wytłuczenia ich nie ma praktycznie żadnej. Podobnie otoczenie – bez żadnych fajerwerków, mocno ograniczone pod względem objętości. Katastrofalne są renderowane, animowane przerywniki, niczym nie zachwyca dźwięk.

Bad Boys II to bardzo przeciętna pozycja. Jeśli szukacie porządnej strzelaniny w tym stylu, kill.switch jest o wiele, wiele lepszy.

Chest Rockwell

■ Na screenach gra wygląda lepiej, niż w rzeczywistości. Nic ciekawego, naprawdę.

PS2 i Xbox — *Przeciętniaki też są potrzebne, ale nie w tej cenie.*
- *Wydawca:* Empire
- *Producent:* Blitz Games
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.1

- **Dobre:** Strasznie dużo zabawy dla poszukiwaczy bonusów, przyjemna w odbiorze, bardzo fajny system walki.
- **Złe:** Oj, paskudne są te japońskie, niekończące się dialogi i wspomnienia nieistotnych szczegółów. Grrr.
- **Brzydkie:** Efekty towarzyszące walkom nie są specjalnie brzydkie, ale ładne też nie. Nic nadzwyczajnego.

LA PUCELLE: TACTICS

W świecie taktycznych erpegów pojawił się nowy szeryf

■ Nie da się ukryć, że oprawa stanowi powrót do korzeni. Cóż powiedzieć...

I jeśli nie słyszeliście jeszcze o firmie Nippon Ichi Software, twórcach przezabawnego, cholernie wciągającego RPG o nazwie Disgaea: Hour of Darkness, to być może zrobi się o nich głośno dzięki grze **La Pucelle: Tactics**, która zaoferuje miłośnikom japońskich, taktycznych klimatów wszystko, co najlepsze w tym gatunku. Pracowita ekipa w niedługim czasie ma szansę dorobić się miana hurtowego dostawcy najlepszych role-play'ów na konsolę Sony, zupełnie jak miało to miejsce niegdyś w przypadku Square. Cóż, warto śledzić dokonania Nippon Ichi. I być może nauczyć się tej nazwy na pamięć... Czym jest tytułowe La Pucelle? Uśmiejecie się. Otóż ochrzczono w ten sposób pewną bojową formację kościelną zajmującą się zwalczaniem demonów niepokojących okoliczne miejscowości. Szeregi Lapucelek zasilają głownie „czyste" kobiety oddane tępieniu złych istot. Zakon prowadzony jest przez doświadczonego w boju ojca Salade, zaś gracze pokierują losami młodej dziewczyny imieniem Prier, jej młodszego braciszka Culotte oraz wielokrotnie przełożonej siostry i nauczycielki - Alouette. Dzielna organizacja zawsze miała dużo roboty z natrętnymi demonami, jednak zabawa rozpoczyna się w momencie, gdy siły zła niepokojąco zwiększają swą aktywność. Mimo, iż historia opowiedziana w **La Pucelle: Tactics** nie będzie specjalnie wyszukana, ani złożona, to zaoferuje (obok samej akcji) ogromną ilość śmiesznych dialogów, przebitek z przeszłości, opowieści i małych zwrotów fabuły. Gdy połączycie to w całość, dostaniecie do rąk produkt, który urwie Wam z kalendarza kilkadziesiąt godzin zabawy. Mi zabrał ponad sto.

Fabuła **La Pucelle: Tactics** podzielona została na dwanaście rozdziałów, które trzeba kolejno zaliczać. Każdy epizod to oddzielna opowieść oraz problem, z jakim należy się zmierzyć. W praktyce sprowadza się to do tego, że gracz ogląda długie wprowadzenie do historyjki, a kiedy przejmuje kontrolę nad dzielną ekipą, załatwia ostatnie formalności przed podróżą (dokupuje uzbrojenie, wyposaża Lapucelki w stosowny oręż), po czym udaje się w konfliktowy rejon, wskazując go dużym paluchem na mapie. Trzy zdania o poruszaniu się po świecie gry. Otóż zostało ono uproszczone do absolutnego minimum. Przemieszczanie się po kolejnych terenach sprowadzone zostało do wskazywania ich nazw kursorem na ekranie. Jedynie po rodzimym mieście można poszaleć za pomocą analogowej gałki, ale mimo wszystko w bardzo ograniczonym zakresie. Na szczęście o sile **La Pucelle: Tactics** stanowią batalie z napotkanymi demonami i na tym polu gra pokazuje ostre jak brzytwa pazury.

Walka rozpoczyna się w momencie, gdy kościelna ekipa wstępuje na wrogi, nie odwiedzony dotąd obszar. Tych w grze nie brakuje, ale do rzeczy. W obrębie terenu, na którym przyjdzie nam się tłuc, rozsypane zostają potwory, a każdy z nich charakteryzuje się inną siłą, obroną, zestawem ataków i zasięgiem ruchu. Cherlawe istotki napotkane na początku gry posłużą raczej za worki treningowe, na których sprawdzicie potencjał Lapucelek. Szybko okaże się, że poza standardowymi komendami, jakie można wydać podopiecznym (rusz się, atakuj, rzuć czar, zakończ rundę), Nippon Ichi wprowadziło masę patentów czyniących rozgrywkę niezwykle przyjemną w odbiorze. Otóż Lapucelki dysponują rewelacyjną zdolnością Purify (oczyszczenie), dzięki której niemal każdego napotkanego wroga można zwerbować do dzielnej drużyny. Wszystko co należy zrobić, to odprawić stosowną ilość modlitw nad głową nieszczęśnika (tracąc oczywiście cenne tury i jednostki ruchu), a kiedy nieszczęśnik będzie gotowy – zatłuc go. Od tej pory można już wystawić do walki o jedną postać więcej. Nie należy oczywiście szaleć, bo pomimo, iż z łatwością da się zbudować stuosobową drużynę, do boju da się wrzucić naraz jedynie osiem postaci. Nawrócone demony to świetna sprawa, gdyż nie dość, że od teraz już zawsze walczą u boku dziewczyn, to można je dodatkowo rozwijać, szkolić i wyposażać w przedmioty podnoszące wszystkie statystyki. Osobiście, udało mi się tak stunningować obślizgłego pułkownika zombie, że potrafił samodzielnie nawracać inne demony. Niechciane istotki oddawałem na przemiał, zyskując w zamian pożyteczne przedmioty (amulety, zbroje, dopałki i takie tam). Wraz z doświadczeniem, wszystkie postacie zyskiwały dodatkowe umiejętności, które przydawały się w walce. Natomiast uparte używanie tych zdolności, doprowadziło z czasem do podniesienia ich przydatności i zasięgu. To samo dotyczyło broni, w które wyposażony został kościelny zespół. Im dłużej dana różdżka znajdowała się w użyciu, tym większa była później jej użyteczność.

La Pucelle: Tactics to istna potęga, gdzie stale coś awansuje i przyrasta, a czas włożony w grę procentuje. Aha, osiem z dwunastu scenariuszy można ukończyć (w zależności od zdobytych punktów) na cztery różne sposoby, oglądając przez to inne zakończenia – od złego, poprzez dobre, aż po specjalne, otrzymując za to inne przedmioty. Raz odwiedzone mapki katujemy potem aż do znudzenia, co daje ogromną ilość pracy!

La Pucelle: Tactics nie jest tak trudne i katorżnicze, jak swego czasu Final Fantasy Tactics. Tutaj nie trzeba wracać po 50 razy w jedno miejsce celem napakowania drużyny i pokonania przepotężnego bossa blokującego drogę do zwycięstwa. Nic z tych rzeczy. Odpowiednia zabawa potężnymi możliwościami taktycznymi gry, dobre wykorzystanie potencjału postaci i wreszcie umiejętne korzystanie z mrocznej energii, zalewającej wybrane obszary pola bitwy to klucz do sukcesu. Fabuła jest momentami infantylna, a przy tym pełna na wskroś japońskiego humoru i dłużącej się w nieskończoność gadaniny. Dobrym pomysłem było wykonanie większości gry w ręcznie malowanym 2D, przez co jest schludnie, estetycznie i po prostu ładnie. Muzyka podobała mi się zwłaszcza przy wspomnieniach i opowieściach, bo ta bitewna... mdli po 20 minutach ciągłego słuchania. Całość jednak jak najbardziej polecam i pomimo iż nadal czekam na prawdziwego sukcesora cudownego FFT, nie mogłem się oprzeć solidnemu dziełu nowych mistrzów gatunku.

Matt

■ ...Może to, że fanom japońskich erpegów taktycznych nie powinno to przeszkadzać?

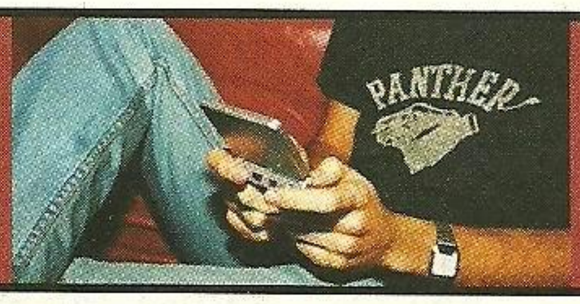
PlayStation 2 — *Świetny taktyczny RPG. Aż chce się grać.*

- *Wydawca:* Mastiff
- *Producent:* Nippon Ichi
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*



POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Witajcie! Lokomotywy w postaci PSP oraz DS przyśpieszają i będą stopniowo wypierać GBA z działu. Ale nie ma się co martwić; wiele firm szykuje dla Advance'a wystarczająco dużo smakowitych kąsków, by konsolka nie zeszła śmiercią głodową. [Kaxi]

▷ Poke-liczby

Wciąż nie słabnie ogromna popularność Pokemonów, które są istną żyłą złota dla Nintendo. Świadczą choćby o tym ostatnie wyniki sprzedaży podane przez Big 'N'. Otóż **Pokemon Ruby & Sapphire** na GBA w roku 2003 sprzedały się w liczbie 6 milionów i 120 tysięcy sztuk, a ogólna, światowa sprzedaż sięgnęła 12 milionów i 780 tysięcy kopii! Porażająca liczba! Dla porównania Wind Waker'ów na GC zeszło 'tylko' 3,33 miliona. Oprócz tego podano, że **Super Mario Advance 4** zdobył 2 miliony i 590 tysięcy właścicieli na całym świecie. Poinformowano również o całkowitych sprzedażach niektórych serii. Oto one, dotyczące wyłącznie kieszonsolek:

- Seria Mario:Handheldy: 9 tytułów - 54 miliony sztuk, Łącznie: 19 tytułów - 174 miliony sztuk
- Seria The Legend of Zelda:Handheldy: 5 tytułów, 12 milionów sztuk, Łącznie: 12 tytułów - 42 miliony sztuk
- Seria Donkey Kong:Handheldy: 7 tytułów - 15 milionów sztuk, Łącznie: 17 tytułów - 43 miliony sztuk
- Seria Pokémon:Handheldy: 11 tytułów - 91 milionów sztuk, Łącznie: brak danych

▷ Gier nie zabraknie

I to przynajmniej do końca 2005 roku. A to dlatego, że właśnie wtedy ma pojawić się kolejna pozycja ze stajni Disney Interactive. Jej tytuł to **The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe** i naturalnie będzie bazować na noweli C.S Lewisa oraz filmie, która ma zawitać na ekrany podczas świąt bożonarodzeniowych roku 2005. Wcześniej GBA zostanie zaatakowane przez **Chicken Little** z tej samej stajni. Programy najwcześniej jesienią przyszłego roku, ale film, na którym będzie oparta, zobaczymy już w następne wakacje.

▷ Koniec GBA?

Na pewno nie, ale faktem jest, że jego produkcja zostaje prawie całkowicie wstrzymana. Kieszonsolka będzie jeszcze produkowana na rynek chiński, gdzie oficjalnie wystartuje w najbliższych miesiącach. Do Chin trafi również większość magazynowanych zapasów. Ale zachowajcie spokój; cała sytuacja nie dotyczy GBA SP, które dalej będzie sprzedawane w Japonii, Ameryce oraz Europie. Według wiarygodnych źródeł fabryki zwolnione z obowiązku produkcji starszego modelu kieszonsolki, zajmą się teraz DS. Stanie się to prawdopodobnie pod koniec tegorocznych wakacji.

▷ DS na Starym Kontynencie

Poznaliśmy oficjalną datę premiery nowej konsolki Nintendo, choć trudno się spodziewać, by okazała się ostateczną. Dwuekranowe cudo wystartuje u nas 18 marca przyszłego roku, czyli mniej więcej trzy miesiące po launchu w USA i Japonii. Co ciekawe, prawdopodobnie sonowskie PSP uderzy na sklepowe półki tego samego dnia! Cena NDS ma nie przekroczyć 800 złotych, a podczas startu firma hydraulika dostarczy Animal Crossing DS, Mario Kart DS, Metroid Prime Hunters, New Super Mario Bros., Nintendogs, Pictochat, Super Mario 64x4 oraz Wario Ware DS. Bardzo możliwe, że liczba wszystkich tak zwanych 'launch titles' będzie oscylowała koło setki!

▷ Powrót Okaryny?

Pan Kenichi Sugino z Nintendo w jednym z wywiadów stwierdził, że konwersja **Ocarina of Time** z Nintendo 64 na Dual Screen'a nie byłaby trudna do zrealizowania. Niestety potem dodał, że nie na razie nie mamy co liczyć na taki zabieg. A szkoda, mogłoby być ciekawie.

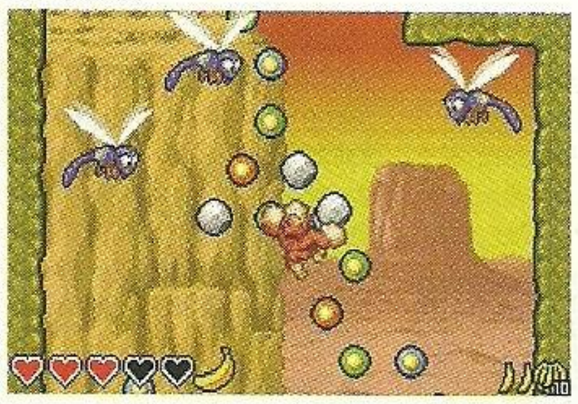
▷ Advance jak Di-eS

No może nie do końca, ale ziarno prawdy w tym jest. A to za sprawą sprytnego urządzenia do tej maszynki, **Wireless Messenger** zwanego. Sprzęt ten umożliwia czatowanie ze sobą maksymalnie czterem posiadaczom GBA. Zasięg tego cuda techniki ma sięgać do pięciu kilometrów, co jest niezłym osiągnięciem. Działać będzie na jednej baterii, która według słów producenta powinna starczyć na tydzień użytkowania. Cena zamknie się w przedziale od 20 do 25 dolarów, co chyba nie jest wygórowaną sumą. Kiedy WM trafi do Europy? Nie wiadomo. W każdym razie chodzą plotki o drugiej wersji tego urządzenia umożliwiającej granie przez sieć. Byłoby miuo.

■ GBA jako multimedialne centrum wymiany informacji? Czemu nie...

▷ Małpy figlują

Po kolejnych remake'ach Nintendo szykuje wreszcie nowego platformera z Donkey Kongiem w roli głównej. Jednak nie będzie to kontynuacja DK Country, tylko coś w zupełnie nowym stylu. W **Donkey Kong: King of Swing**, jak sama nazwa sugeruje, dostaniemy możliwość huśtania się na drzewach oraz inny elementach otoczenia. Duże znaczenie ma odgrywać refleks i przeskakiwanie z przedmiotu na przedmiot w odpowiednim rytmie. Plansze mają zostać tak opracowane, by gracz jak najrzadziej musiał schodzić na ziemię. Autorzy zapowiadają również multiplayer, w którym połączą się nawet cztery handheldy. Jeśli chodzi o grafikę to jest ona bardzo kolorowa i przypomina Mario&Luigi. Jak na dłoni widać, że gra jest kierowana do młodszych osób, choć znając Nintendo wcale nie powinno być za łatwo. Data premiery nie została jeszcze określona.



■ Małpy skaczą niedościgle, małpy robią małpie figle, niech pan spojrzy na pawiana - co za małpa, proszę pana!

▷ Kwadratowi na NDS!!

Square-Enix w osobie Browniego Browna poinformował, że pracuje przynajmniej nad kilkoma pozycja dla nowej przenośnej konsoli Nintendo. Przyznał również, że część z nich powstaje we współpracy z firmą hydraulika. Oficjalna lista tytułów ma zostać wyjawiona w ciągu najbliższych tygodni. My ze swojej strony wiemy o **Egg Monster Heroes** oraz (uwaga, uwaga!) **Final Fantasy: Crystal Chronicles**!!!

▷ Balanga u Mariana

Po pięciu częściach Mario Party na dużych konsolach (szósta w drodze) seria pojawi się również na wiodącym handheldzie Nintendo. W trybie dla jednego gracza, którego formuła raczej nie będzie odstawała od tego, co widzieliśmy na GCN, znajdziemy sześćdziesiąt zaprojektowanych specjalnie dla GBA mini-gier. Po połączeniu konsolek kabelkiem link zmierzy się ze sobą dwóch graczy, ale niewykluczone są gierki, w które zagramy na jednej maszynce. **Mario Party Advance** trafi do sklepów w grudniu bieżącego roku.

■ W międzyczasie Nintendo pracuje też nad Mario Party 6 na GameCube. Ugh...

▷ Marian i jego kulki

I jeszcze jedna nowa gra z hydraulikiem wypłynęła podczas E3. Ale jej tytuł, **Mario Pinball,** jest mylący. Wprawdzie dalej całość opiera się na odbijaniu kulki flipperami, jednak nie uświadczymy tu innych typowych dla tego typu gier elementów. Za to produkcja dużo ma wspólnego z platformówkami. Na każdej planszy znajdują się drzwi, który za pomocą bili należy otworzyć, a następnie przez nie przejść, by trafić do kolejnego poziomu. Na naszej drodze staną przeróżni przeciwnicy, a do ich eksterminacji posłużą nam przedmioty porozrzucane na levelach. Nie zabraknie również okazjonalnych bossów oraz bonusów. Interesująco zapowiada się oprawa wizualna. Trójwymiarowa grafika wygląda zaskakująco dobrze i z pewnością MP będzie jedną z ładniejszych gier na GBA. Niestety zabraknie opcji multiplayer. Premiera przewidziana jest na czwarty kwartał 2004.

■ Pinball to fajna sprawa na GBA i z pewnością Nintendo nie zepsuje tego tematu.

The Legend of Zelda: The Minish Cup

Najgłośniejszą pozycją na GBA, jaką zaprezentowano podczas E3 jest bezsprzecznie nowa Zelda. Nie remake, nie konwersja, ale pełnoprawna kontynuacja sagi. Podobnie jak w przypadku innych kieszonkowych Zeld, developerem tejże jest Capcom. W **Minish Cap** Link zostaje zmniejszony do rozmiarów chrząszcza, by pomóc żyjącej wśród traw społeczności i odkryć skrywany przez nią olbrzymi sekret. Przy okazji będzie musiał odnaleźć artefakt zwany Kinstones. Na razie nic więcej nie wiadomo na temat fabuły. Są za to screeny, bardzo ładne swoją drogą. **TLOZ: TMC** można śmiało określić dwuwymiarowym odpowiednikiem Wind Wakera. Autorzy obiecują tryb multiplayer dla czterech graczy oraz premierę w przyszłym roku.

Mario & Donkey Kong

Nintendo wpadło na genialny pomysł: po Mario&Luigi dostajemy Mario&Donkey Kong i tylko czekać, aż zapowiedzą Mario&Peach albo coś równie odkrywczego.

▷ Ale ja tu paplam bez sensu, a gra okazuje się być naprawdę dobra. Najprościej opisać ją jako sequel starego jak świat Donkey Kong. Czyli klasyczna platformówka z dużym naciskiem na zręcznościowe elementy. Tym razem nie musimy się wspinać na kolejne piętra budynku. Ale może zacznę od początku.... Donkey Kong ukradł wszystkie figurki MiniMaria z fabryki i hydraulik musi go złapać zbierając po drodze zgubione zabawki – tak przedstawia się fabuła tej pozycji, ale na szczęście nie ona gra tu pierwsze skrzypce. Najważniejsze są poziomy i przeszkody, jakie musimy pokonać, by dotrzeć do wyjścia. A znajdziemy tu wszelkiej maści przełączniki, trampoliny, liny, drabiny, taśmociągi oraz naturalnie przeciwników. Zmiany nie ominęły nawet głównego bohatera, któremu dostało się teraz kilka nowych umiejętności. Mario potrafi teraz huśtać się na rurkach, chodzić na rękach, a także skakać z takiej pozycji. Jego zasób ruchów rozszerza się wraz z postępami gracza. To wszystko razem, w połączeniu z genialnym projektem leveli owocuje ogromną grywalnością. Zabawę dodatkowo umilają bonusowe mini-gry po ukończeniu planszy, misje na wzór Lemmingów oraz pojedynek z DK pod koniec każdego rozdziału. Zwłaszcza te dwa ostatnie elementy wnoszą dużo świeżości do rozgrywki.

MiniMario nie potrafią chodzić po drabinach i dość ciężko utorować im trasę do miejsca przeznaczenia. Światów jest sześć, a w każdym osiem misji, więc nie odłożycie cartridge'a po jednym dniu, ani nawet dwóch.
Pod względem oprawy jest bez fajerwerków. Muzyczki to dobrze znane aranżacje z innych gier, z wąsatym hydraulikiem. Wesołe, ale aż nadto osłuchane. Grafika jest schludna, ładna, a animacja bardzo przyjemna dla oka. Kolorów również nie brakuje, ale przydałoby się więcej polotu.
Podsumowując **Mario&Donkey Kong** to długa, wciągająca i śliczna gra dla ludzi obdarzonych refleksem i zręcznością. Nie zasługuje na miano superprodukcji, aczkolwiek plasuje się w czołówce najlepszych pozycji na GBA. Polecam. Wiele godzin świetnej zabawy gwarantowane.

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* NST
- *Liczba graczy:* 1

8.8

A od tego raczej z daleka

Van Helsing – Pogromca piekielnych pomiotów trafił również na GBA. Jednak nie wyszło mu to najlepiej. Van Helsing to nieskomplikowana wyrzynka, w której akcję obserwujemy z boku, a jedynie podczas starć z bossami kamera przełącza się na widok izometryczny. Do wyboru mamy kilka rodzajów broni, a do zebrania mnóstwo świecidełek. Sterowanie jest nieprecyzyjne, grafika przeciętna, a zabawa nieciekawa. **[4/10]**

Duel Masters: Sempai Legends – Kolejna karcianka połączona z RPG. Od początku wita nas za długie i za nudne intro zawierające w sobie również tutorial. Tutaj gra zalicza już pierwszy zgrzyt, a to dlatego, że literki są małe i strasznie niewyraźne. System rozgrywki nie jest niczym odkrywczym. Mamy rodzaje kart (np. ogień, woda), zaklęcia oraz potwory do przywoływania Design summonów jest przeciętny, a cała oprawa graficzna zalatuje na kilometr stylem super-deformed. Jednym zdaniem: Duel Masters to średniak, który ma szansę spodobać się niewielkiej grupie karcianych nałogowców. **[5/10]**

F-Zero: GP Legend

▷ Kapitan Falcon powraca na ekraniki Advance'a. Choć pod względem graficznym niewiele się zmieniło (pierwsza część F-Zero dostępna była tuż po premierze GBA), gra nadal wygląda dobrze. Motorem napędowym **GP Legend** jest tryb przygodowy, skonstruowany podobnie jak w F-Zero GX na GC. Podróżujemy w nim między planetami startując w wyścigach, wykonując specyficzne wytyczne, a czas umilają animowane wstawki oraz dialogi. Story Mode można ukończyć ośmioma postaciami, które wydarzenia obserwują z innych perspektyw. Zdecydowanie uatrakcyjnia i wydłuża to zabawę. Oprócz tego autorzy oddali w ręce gracza cztery puchary, jazdę na czas oraz opcję Challenge.
Gra jest wymagająca i to się chwali. Sterowanie jest przyjazne, choć z powodu niewielkiej liczby przycisków trzeba korzystać ze skrótów klawiszowych. Jedyne, czego mi brakowało to większej ilości detali na trasie i wokół niej. Bo miejscami jest dość pusto.

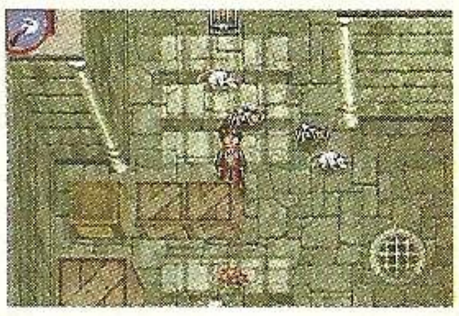
Jednak w przypadku tak szybkiej gry jest to zrozumiałe ze względu na ograniczenia sprzętu.
Nie zmienia to faktu, że nowe F-Zero jest najlepszym dostępnym future-racerem na GameBoya Advance i grą ze wszech miar godną polecenia.

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Nintendo
- *Liczba graczy:* 1-4

7.9

Harry Poter and the Prisoner of Azkaban

▷ Czarnowłosy chłoptaś w idiotycznych okularkach po raz kolejny atakuje wszystkie dostępne konsole. Ku uciesze jednych i zażenowaniu drugich. **The Prisoner of Azkaban** to rasowy RPG. Jako Harry, Ron i Hermiona wędrujemy po kolejnych miejscówkach rozmawiając z ludźmi, wykonując questy, rozwiązując proste zagadki zręcznościowo-logiczne oraz naturalnie walcząc. Chodząc po dungeonach często można się natknąć na latające obłoki. Symbolizują one przeciwników, a po zetknięciu się z nimi następuje starcie. Gra przenosi nas wtedy na pseudotrójwymiarową arenę. Walki odbywają się w systemie turowym, w bardzo podobny sposób jak chociażby w Golden Sun. Tyle, że nie są aż tak efektowne. Jak już wspomniałem dość szybko nasza drużyna rozrasta się do trzech członków. Jak w każdej grze tego typu nasi bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia, nowy ekwipunek oraz nowe ataki, czyli w tym wypadku zaklęcia. Ważnym elementem zabawy jest kolekcjonowanie specjalnych kart, które później można wymieniać łącząc się z drugim Game Boyem. "Więzień Azkabanu" to świetna pozycja dla fanów młodego czarodzieja, zaś dla reszty prosty i powielający schematy erpeżek.

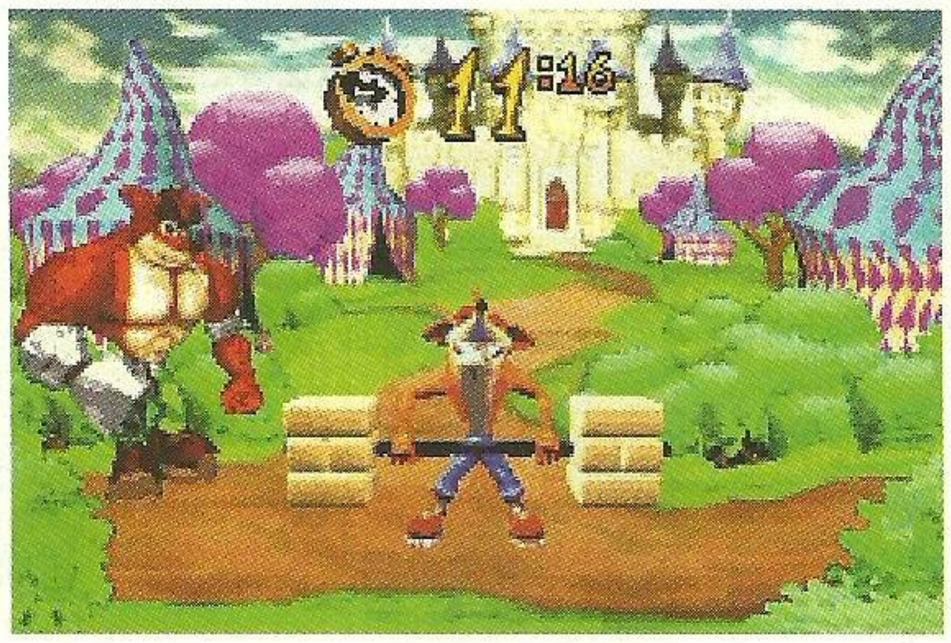


- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA
- *Liczba graczy:* 1

7.5

Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage Spyro Orange: The Cortex Conspiracy

▷ Dwa znane "growe" światy wymieszały się, a efektem tego są dwie nowe platformówki na GBA. Lis Crash oraz smok Spyro atakują w dwóch wersjach niczym Pokemony. W każdej sterujemy jednym z bohaterów, ale ich drogi przeplatają się. Obie produkcje to praktycznie mission packi do poprzednich kieszonkowych przygód rudzielca. Rzut izometryczny w Spyro odszedł na dobre.
Motywem przewodnim są tym razem mini-gry. Na każdej planszy znajdziemy kilka portali, które rozpoczynają zadanie. Czasem jest to klasyczny shooter, czasem nawalanie po przyciskach bez opamiętania, a innym znów razem operowanie czołgiem lub jeepem. Różnorodność jest spora, ale po pewnym czasie gracz dostrzeże analogiczne gierki w drugiej z pozycji. Różnice w rozgrywce są niewielkie – postacie mają odrobinę inny zakres ruchów, a poza tym Spyro zaliczając kolejne misje odblokowuje drzwi do kolejnego świata, zaś Crash dociera do celu zbierając kryształy. Dodatkowo na levelach można znaleźć karty (chyba już wszystkim się rzuciły na mózg). Tych jest ponad setka, aczkolwiek by zdobyć wszystkie konieczna jest wymiana między obiema produkcjami. Co owe karty dają? Głównie nowe postacie do wyboru w trybie multiplayer. Ten ostatni zasługuje na uwagę: dyscyplin jest sporo, a w część można zagrać posiadając jednego cartridge'a. A to spory plus.
Pod względem graficznym, jak i dźwiękowym jest bardzo dobrze, ale niewiele się zmieniło od ostatniego Crasha. Kosmetyczne zmiany widać, ale nie jest to nic oszałamiającego. Muzyczki są fajne, ale nie nadają się na wielogodzinne posiedzenie.
Czy opłaca się kupić oba tytuły? Pytanie jest dość trudne. Obie gry są bliźniaczo podobne, a nikt nie chce płacić dwa razy za to samo. Z drugiej strony, jeśli komuś spodoba się jedna z nich i zachce więcej, ma możliwość spełnienia swej zachcianki. I to jest chyba najlepsze rozwiązanie. Skosztować jednej i wtedy rozstrzygnąć co dalej. Ja proponowałbym na początek Crasha, ale to tylko moje widzimisię.



- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* VVisions
- *Liczba graczy:* 1-4

7.2

MOBILE ARENA

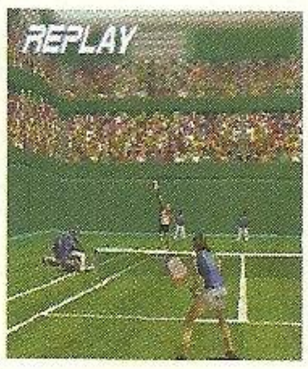
Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Lato zbliża się olbrzymimi krokami. Nie siedźcie zatem w domku, tylko wyskoczcie na plażę. I... grajcie! [OG]

Siemens i gry 3D?

Siemens Mobile jako pierwszy ma zamiar wprowadzić na rynek najnowszą technologię Java JSR 184, odpowiedzialną za obróbkę grafiki 3D w grach. Pierwszymi grami, które będzie można ściągnąć ze strony [www.siemens-mobile.com/fundownloads] będą Siemens 3D Rally oraz Independence Day. Telefony wyposażone w Bluetooth będą oferować tryb dla wielu graczy. Czyżby szykowała się kolejna mała konkurencja dla N-Gage?

Super Real Tennis



Sega chwali się, że ich nowy tytuł - Super Real Tennis, który zagości na telefonach Sony Ericsson będzie sto razy lepszy niż ich mega-hit Virtua Tennis! Ale wiecie, jak to zwykle bywa z przechwałkami. Jednak jedno jest pewne: ta gra, jak na zwykłą komórkę wygląda obłędnie. Pełne 3D, wiele smakowitych szczegółów oraz cudowne replay'e. Oczywiście styl gry to czysty arcade, nie jestem w stanie sobie wyobrazić symulatora na ekraniku o przekątnej 1,5 cala. W trybie kariery zdobyte punkty "wsadzicie" w odpowiadające Wam statystyki i dzięki temu polepszycie umiejętności sportowca. Na razie jedynym telefonem, na którym będzie można w to pograć będzie nowy model Sony Ericsson K700, ale jeśli odniesie sukces to, kto wie, może zostanie przeniesiony na inne.

Nokia i Sega spółkują

Podczas E3 Nokia wspólnie z Segą pokazała demo systemu skrywającego się pod skrótem SNAP. Nie, to nie ma nic wspólnego reinkarnacją starej kapeli ukrywającej się pod tą nazwą. Będzie to aplikacja Java, dzięki której użytkownicy połączą się z Nokia N-Gage Arena i skorzystają z jej zasobów. Włączając w to układanie listy przyjaciół, pogawędki online i wysyłanie klipów z gier oczywiście. Ciekawe. W takim razie, po co w N-Gage QD jest Arena Launcher?

Java DRIV3R

Posiadacze dużych konsol już cieszą się najnowszą odsłoną ki3rowcy. Ale komórkowcy też dostaną swoją wersję, która będzie przypominać pierwsze dwie części GTA. Napisaniem tej wersji zajmie się Sorrent – firma uznawana za mistrzów komercji, która wydaje tylko znane tytuły upraszczając je do maksimum. Czy tak będzie z DRIV3R'em? Trudno jeszcze wyrokować, ale kilka rzeczy wiadomo na pewno. Autorzy uraczą nas dwoma trybami: Undercover i Driving Games. Ten pierwszy, jak się pewnie domyślacie, będzie przeznaczony dla jednego gracza odkrywającego arkana fabuły. Tu pojeździcie w trzech miastach: Miami, Nicea i Istambuł. Co ciekawe za każdy ukończony etap w tej wersji gracz otrzyma kod do użycia w konsolowym DRIV3R. Drugi tryb sprowadzać się będzie do kilku zabaw za kierownicą, czyli pościgu, ucieczki czy też rozjechania kogoś lub obrony przed atakującymi przestępcami. Ale najlepsze jeszcze przed Wami. W DRIV3R da się wyjść z auta i ukraść inną furę, a nawet motocykl! Każdy z pojazdów ma prowadzić się zupełnie inaczej, co również nie było dotychczas spotykane w grach na komórki. Na razie zapowiada się, że będzie to największy hit Sorrent, oraz gigantyczny krok naprzód dla gier na telefony.

Viva Red Faction

Nie ma co się oszukiwać, Red Faction na N-Gage zawiódł. Teraz THQ Wireless ma zamiar naprawić swój błąd. Ale nie poprzez wypuszczenie drugiej części, tylko stworzenie wersji Java tej gry. I uwaga, nie będzie to FPP, tylko strzelanka z widokiem z góry. Jak na razie niewiele wiadomo o rozgrywce. Nie wiem, jak Wam, ale pierwsze obrazki od razu przywodzą mi na myśl jedną z pierwszych gier na PS one – Loaded. Czy będzie możliwość rozwalania otoczenia potężnymi giwerami? Czy Red Faction w takiej postaci powróci do łask graczy? To wszystko stanie się jasne już całkiem niedługo.

Kontratak N-Gage

Niektórzy myśleli, że konsola Nokii już umarła, ale wydaje się, że w tej chwili ma się lepiej niż kiedykolwiek. Zapowiedziano i pokazano kolejne tytuły, które mogą być dużymi hitami. Nie jest to nic nowego, ponieważ jak wiadomo fińska firma stawia tylko na znane tytuły, ale możliwość wsadzenia takiego Call of Duty do kieszeni i zabrania go ze sobą w podróż to nie lada pokusa. Zatem jedziemy!

DRIV3R to nic innego jak próba przeniesienia przyszłego hitu (?) na małą konsolkę. Czy się uda? Wiadomo, że cała grafika będzie trójwymiarowa, a to już coś.

Nokia 5140

Muszę powiedzieć, że nie byłem przygotowany na to, co ma do zaoferowania ten telefon. W głowie stworzyłem sobie obraz kolejnego modelu dla "aktywnych" obłożonego w gumę i mającego kilka dodatkowych aplikacji przydatnych na wypadach w nieznane. Do tej pory nie jestem w stanie pojąć, jak mogłem się tak mylić.

Ekran: 4096 kolorów, 128 x 128 pikseli
Klawisze: Małe, nie do końca nadające się do gry
Ciekawostki: radio, latarka, termometr, miernik decybeli, kompas, kalkulator, stoper, e-mail, technologia Push to Talk
Plusy: duży wybór gier w Java 2.0, małe wymiary, olbrzymie możliwości rozbudowy, aparat z możliwością kręcenia filmów z dźwiękiem
Minusy: cena, mały ekranik

Civilization to stara jak świat strategia. Czy będzie to dobrze wyglądać na miniaturowym ekraniku? Śmiem powątpiewać, ale przecież cuda się zdarzają.

FIFA 2005 – nic dodać, nic ująć. Po prostu kolejna część skopanej piłki. Dlaczego Konami nie myśli poważnie o N-Gage?

SSX Out of Bounds to oczywiście jazda na parapecie. Dziewięć tras, a właściwie stoków do wyboru oraz kilku zlansowanych zawodników powinno zapewnić wiadra miodu.

Rifts to zaawansowany RPG z multi po Bluetooth (kooperacja) oraz N-Gage Arena (deathmatch).

King of Fighters chyba nie trzeba przedstawiać. Dwuwymiarowa grafika przedstawia się lepiej niż na GBA.

Xanadu Next to kolejny RPG do kolekcji. Lochy i samotna postać z mieczykiem w ręce. Wszystko w 3D.

Glimmerati to ma być maksymalny odjazd prosto od Nokii, czyli mocarne wyścigi. Czyżby szykowało się coś na kształt Gran Turismo na N-Gage?

Call of Duty to hit z PeCeta. Co prawda na N-Gage wygląda, jak pierwszy Medal of Honor na PS one, ale to i tak bardzo dobrze. Tytuł ma być bardzo zaawansowany zarówno pod względem grafiki, jak i zachowania postaci.

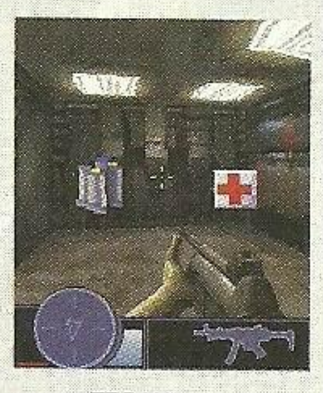
Spiderman 2 będzie miksem czterech trówymiarowych poziomów i piętnastu w 2D. Bardzo ciekawe. Tylko do jakiego gatunku zakwalifikuje się ten tytuł. Platformówka czy bijatyka? A może gra akcji?

Snakes przypomina REZ tylko, że w głównej roli występuje wąż. Wektorowa, kolorowa grafika wygląda bardzo efektownie. Jestem totalnie nagrzany na ten tytuł. Moim zdaniem cichy hit!

Pathway to Glory zostało w końcu odkryte. Graficznie przypomina Commandos z PC. Koncepcyjnie też będzie podobna, ponieważ PtG to nic innego, jak przekombinowana strategia w realiach II WŚ. Do tego w N-Gage Arena zagra na raz kilkadziesiąt fanów. Może być gorąco.

I to jeszcze nie koniec. Nokia zapowiedziała, ze do końca roku ma wyjść w sumie pięćdziesiąt nowych gier!

Lock 'n' Load



Pamiętacie jeszcze Synergix i ich silnik – Mophun, używany w komórkach Sony Ericsson? Albo recenzowaną niedawno 3D Pro Rally? Ta firma znowu atakuje, tym razem z trójwymiarową grą FPP. Wiecie, jak to jest. Ziemia została zaatakowana przez bezwzględnych najeźdźców i jedyną skuteczną obroną wydaje się samotny komandos, który wypleni całe zło. Choć na obrazkach tytuł ten wygląda bardzo dobrze, to już w akcji jest o wiele gorzej. Gra musiała być jak najmniejsza, a wiadomo, że w 200kB nie zmieści się zbyt dużo. Dlatego też przez wszystkie dziesięć poziomów oglądamy niemal takie same tekstury na ścianach i słyszymy dwa identyczne dźwięki – otwieranych drzwi i krzyczących obcych. Sterowanie też nie wyszło najlepiej. Przez miejscówki płynie się z dużą szybkością, a nie ma najzwyczajniejszego w świecie chodzenia na boki! Przez to wszystko całość wygląda nieciekawie, jasne, grafika jest ładna, ale tylko dzięki silnikowi. Autorzy nie włożyli w Lock 'n Load ani trochę wysiłku. Przez to szybko się nuży i nie ma się ochoty skończyć.

Ocena: 5/10
Wydawca: Synergix

Dungeon Storm

Proszę bardzo, kolejna gra 3D i do tego RPG w stylu Diablo w jednym. A jak Diablo to i są lochy. Tak, wiele lochów i przeciwników do pokonania. Jak to zwykle bywa w takich grach wielki, zły czarny charakter namieszał, a bohater zniża się od jego poziomu i rozpoczyna solową krucjatę. A przy okazji rozwala tony mięsa armatniego, zbiera różne przedmioty i podnosi poziom swoich umiejętności. Grafika jak na malutką grę Java jest doprawdy fachowa. Kamera ustawiona jest w tradycyjnym rzucie izometrycznym, a całe otoczenie zostało stworzone w pełnym trójwymiarze. Postacie są starannie narysowane i animowane. Oprócz nietoperzy, orków i demonów bohater będzie musiał stawić czoła wielu niebezpiecznym pułapkom, jak choćby zapadniom, spadającym głazom czy wyskakującym tu i ówdzie kolcom. Czy sprawdzona już wiele razy mieszanka akcji i elementów RPG mogła zawieść? Pewnie, że nie! Dla lubujących się w tych klimatach, to tytuł naprawdę godny polecenia. W tej chwili po prostu nie ma nic lepszego.

Ocena: 7/10
Wydawca: Mobile Gang

Metal Slug Mobile

Wszyscy kochamy Metal Sluga. Jest to jedna z najlepszych i najbardziej klimatycznych strzelanek 2D wszechczasów. Długo nie byłem przekonany do konwersji na komórki. I nadal nie jestem. Po części udało się zachować wszystkie elementy, z których słynie Metalowy Ślimak. Przeniesienie na telefony najmocniej odbiło się na grafice i sterowaniu. Nie ujrzycie tu już gigantycznych wybuchów na połowę ekranu ani wielgachnych, ale i szczegółowych bossów. Sama kontrola nad Marco jest dobra, ale niestety wojak rusza się jak w gęstym kisielu. Jeśli oczywiście porównywać to do wersji na duże NeoGeo. Żołnierz jest w stanie posługiwać się szeroką gamą sprzętu wojskowego, od pistoletów, przez karabiny maszynowe, na czołgach i samolotach kończąc. To wszystko bardzo urozmaica zabawę, ale nie zmienia faktu, że klimat znany z automatów gdzieś umknął, a na jego miejsce wkroczyła brzydka komercha. Jednak jeśli nie mieliście okazji wcześniej zapoznać się z Metalowym Ślimakiem koniecznie nadróbcie szybko zaległości.

Ocena: 6/10
Wydawca: SNK Mobile.com

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy — PS2 i Xbox

Aby wpisać poniższe kody najedź na opcję Extra Content i wciśnij prawy spust (Xbox) lub R1 (PS2), a pojawi się klawiaturka.

Oszustewka ogólne
Mniejsze obrażenia: 548975
Mniejsze zużycie mocy Psi: 456456
Wszystkie moce: 537893
Nieskończona ilość amunicji: 978945
Bezgłowie: 987978

Tryby gry
Arcade Mode: 05051979
Coop Mode: 07041979
Survival Mode: 7734206
Dark Mode: 465486

Modele postaci – Nick
Training Nick: 564689
Urban Nick: 484646
Wasteland Nick: 975466
Stealth Nick: 456498

Modele postaci – Sara
Sara: 135488
Psi Sara: 468799
Suicide Sara: 678999

Modele postaci – Barrett
Barrett: 497878
Training Barret1: 196001
Training Barret2: 196002
Training Barret3: 196003
Training Barret4: 196004
Training Barret5: 196005
Training Barret6: 196006

Modele postaci – Wei Lu
Wei Lu: 231324
Dragon Wei Lu: 978789
Tranquility WeiLu: 654654

Modele postaci – modele ogólne
General: 459797
Clown General: 431644

Dodatkowe misje
Pitfall: 05120926
PanicRoom: 76635766
Up And Over: 020615
Stop Lights: 945678
Gasoline: 9442662
Bottomless Pit: 154897
TK Alley: 090702
Gear Gauntlet: 154684
Tip The Buddha: 428584
Psi Pool: 565485
Aura Pool: 659785
Bouncy Bouncy: 568789
Gnomotron: 456878

Driv3r — PS2

Oszustewka
Wszystkie bronie: R1, L2, Kwadrat, Kółko, R1, R2, L2
Niezniszczalność (nie działa w trybie Undercover): Kwadrat, Kwadrat, L1, R1, L2, R2, R2
Wszystkie misje: L1, R1, L1, L2, Kwadrat, Kwadrat, Kółko
Wszystkie pojazdy: L1, L1, Kwadrat, Kółko, L1, R1, Kółko

Driv3r — Xbox

Oszustewka
Wszystkie bronie: L, L, X, Y, Y, R, R
Niezniszczalność (nie działa w trybie Undercover): X, Y, L, R, L, R, R
Nieskończona ilość amunicji: Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, X, Y, Y
Wszystkie misje: X, X, Y, Y, R, R, L
Wszystkie pojazdy: X, X, Y, Y, L, R, L

Red Dead Revolver — PS2 i Xbox

Cheaty
Oszustewka odkrywamy poprzez pokonywanie poziomów w trybie Bounty Hunter. Cheaty są potem dostępne w menu pauzy. Poniższe poziomy odkrywają przynależne do nich cheaty:
The Mine – Sad Stars (krew zastępują gwiazdki)
Stagecoach – No HUD (brak paska życia)
Fort Diego – Bite the Bullet (przeciwnicy mają złote spluwy)
End of the Line – No Distortion (brak zakłóceń)
Battle Finale – Infinite Dead Eye (nieskończona ilość Dead Eye'a)
Siege – Golden Gun (złota spluwa)
Fall From Grace – Invincibility (nietykalność)

Transformers — PS2

Cheaty
Kody wklepujemy na ekranie wyboru poziomu trudności, gdy zaczynamy nową grę. Po prawidłowym wklepaniu powinniście usłyszeć głos Red Alerta.

Poziom Deep Amazon ukończony: Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, R1, R2, Kółko.
Poziom Mid Atlantic ukończony: Kółko, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo.
Poziom Alaska ukończony: R1, Kółko, R1, Kwadrat, Lewo, Lewo, Prawo, Lewo.
Poziom Starship ukończony: Lewo, Lewo, Prawo, Kółko, Kółko, Prawo, Prawo, Lewo.
Earth ukończona: R2, R1, L1, L2, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko.

W kwaterze głównej Autobotów (Autobot HQ) na głównym ekranie można wklepać następujące kody:
Nieskończona niewidzialność: (trzeba mieć na wyposażeniu convert minicona): Góra, Góra, Dół, Dół, L1, L2, L1, L2.
Nieskończony powerlink: Góra, Dół, Góra, Dół, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, Kółko:
Wielkie łby: Kółko, Kółko, Kółko, Kwadrat, L1, L1, L1, L2.
Turbo: L1, R2, R2, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, L1.
Overload Miniconów wyłączony: R1, R1, L2, R1, R1, L2, Kółko, Kółko.

Kolejne oszustwa
Tym razem podczas gry trzeba zapauzować, żeby móc je wklepać.
Niezniszczalność: R1, Kółko, Kółko, R1, R2, L1, L1, L2.
Jeden strzał zabija: Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko, L1, L1, L2, L1.

Full Spectrum Warrior — Xbox

Wersja wojskowa
Wklep kod: HA2P1PY9TUR5TLE.
Authentic Mode
Wklep kod: SWEDISHARMY.
Wielkie głowy
Wklep kod: NICKWEST.
Nieskończona ilość amunicji
Wklep kod: MERCENARIES.

TOCA Race Driver 2 — Xbox

Poniższe kody wklepujemy w menu Code Entry na ekranie Secrets. Każdy dysk z grą ma przypisany jeden z losowych „kodów dostępu" – tylko cheaty przeznaczone dla kodu dostępu identycznego z kodem Twojej kopii gry będą działały prawidłowo. Jako że każdy z dysków ma przypisanych kilka „kodów dostępu", możesz zmienić kod, z którego będzie korzystał dysk poprzez skasowanie save'a z gry i zrestartowanie jej. Przydaje się to szczególnie wtedy, gdy nie możesz znaleźć cheatów dla konkretnego kodu dostępu. A bardziej po ludzku – któryś z poniższych kodów zadziała, a reszta nie, sami się niestety musicie tego dogrzebać. Powodzenia.

Kod dostępu 1654
UVIOCNYO: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
XCGBKJKW: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
VQVNQCKO: podwojenie mocy silnika.
BFQVMNAN: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
WHWLYVXE: fury się nie niszczą.
SNCMCNAN: wszystkie scenki.

Kod dostępu 2316
CPWIUKRA: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
KLTWDERT: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
XJZLAXFD: podwojenie mocy silnika.
PONJEMAZ: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
XMGCKWWZ: fury się nie niszczą.
LRBYOQKB: wszystkie scenki.

Kod dostępu 6068
VTFLCBEN: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
OTNUUYYY: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
TKDSPYHV: podwojenie mocy silnika
NXJGVUOI: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
AMYKURRW: fury się nie niszczą.
KRCQTBPU: wszystkie scenki.

Kod dostępu 7018
TSCNJDRS: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
UDFCGFCM: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
NULPUXTH: podwojenie mocy silnika
ZRIGBHBY: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
XGAAYRSP: fury się nie niszczą.
BAAAQEPU: wszystkie scenki.

Kod dostępu 8426
NYOOTWCF: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
NYOOTWCF: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
LLNWUGXT: podwojenie mocy silnika.
DBXLYJUU: Samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
GFNPIDBY: fury się nie niszczą.
WVUMRQMJ: wszystkie scenki.

Kod dostępu 9535
LRCHBQJ: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
GXZCDRMQ: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
LBHXBAAA: podwojenie mocy silnika.
DEPEXGAA: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
ILKGJIGV: fury się nie niszczą.
RQPJZZOU: wszystkie scenki.

Kod dostępu 4707
KTQMDZYI: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
VRWZWIIE: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
NYLLXYMT: podwojenie mocy silnika.
OYKAKZJQ: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
FRKBNMUE: fury się nie niszczą.
HZOLMXZN: wszystkie scenki.

Kod dostępu 0798
AFRDKGIT: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
EJEUBCQP: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
CWVFUETA: podwojenie mocy silnika.
MNEYYXVK: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
EZXYFQWV: fury się nie niszczą.

Kod dostępu 3803
FRKBPWYY: wszystkie fury i mistrzostwa oprócz trzech bonusowych mistrzostw.
HZOLAQEZ: wszystkie fury i trzy bonusowe mistrzostwa.
NYSGFPXE: podwojenie mocy silnika.
VJMEHNZR: samochody z napędem na przód mają od teraz napęd na tył.
KTQMNLEY: fury się nie niszczą.
VRWZMNGW: wszystkie scenki.

FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o fighterach

Obecny FC to głownie relacja z turniejów, jakie odbyły się w Warszawie w połowie czerwca, ale też garść palących newsów na temat nadchodzących tytułów. Zapraszam do lektury. [Vince]

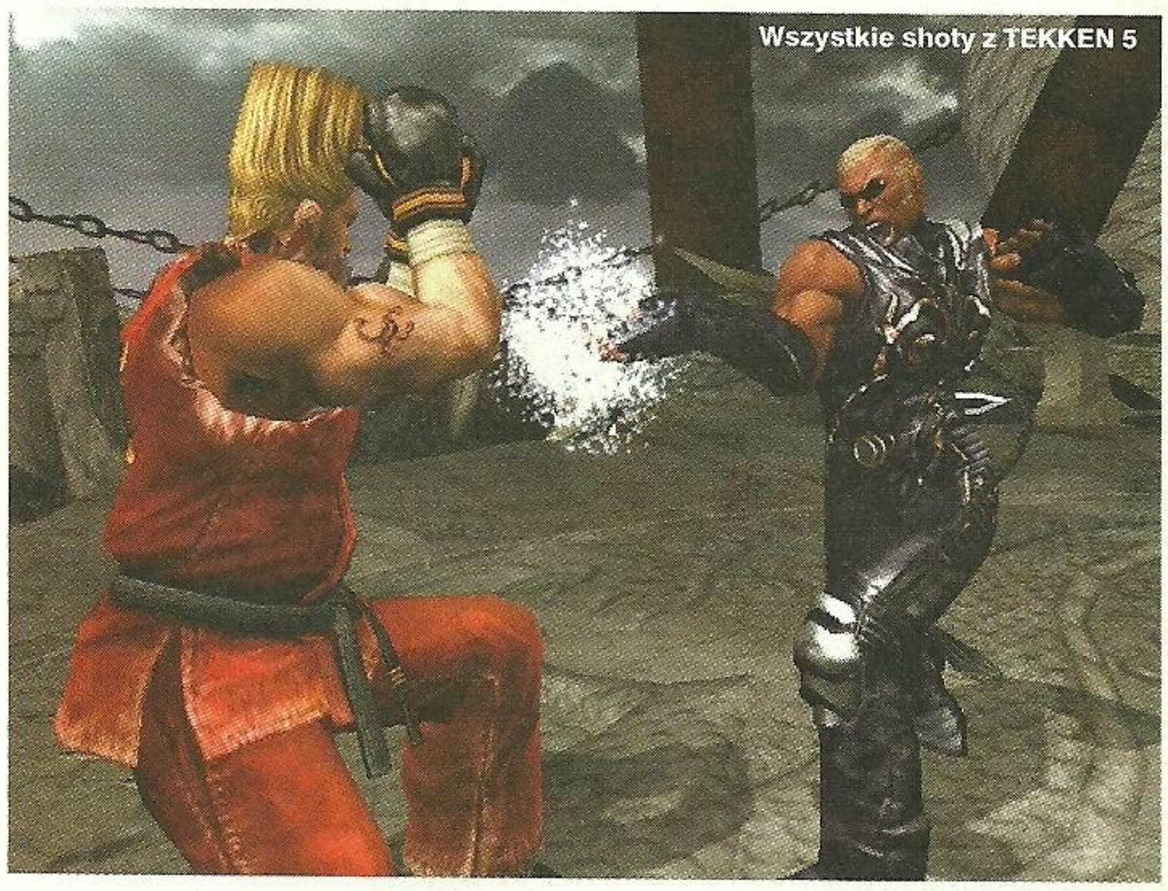
Opis postaci z SC2 zostanie dokończony w kolejnych odsłonach Fight Clubu - ci, co czekają na Yoshimitsu albo Sophitie mogą spać spokojnie. Teraz lecimy z wiadomościami niecierpiącymi zwłoki – prawdziwa gratka dla fanów bijatyk!

TEKKEN 5

W poprzednim FC zamieściłem pierwsze info na temat Tekkena 5 – od tamtego czasu wiele się zmieniło. A raczej przybyło wiele interesujących wiadomości o statusie zarówno potwierdzonym jak i plotkarskim. Na początek - będzie możliwość szerokiego ingerowania w wygląd naszej postaci! Tak, Namco wprowadza za Segą patent zmiany kolorów strojów i dodawania postaciom ciekawych akcesoriów. Już w trailerze gry można było zauważyć Christie w tym samym stroju, ale w różnych nakryciach głowy – teraz zostało to oficjalnie potwierdzone poprzez emisje screenów z gry, gdzie Craig ma na głowie piracką czapkę, zaś Kazuya różne kolory tego samego stroju. Fajnie. Areny też zostały dopieszczone i taka np. Sky Mountain zabija wyglądem – dawno nie widziałem w bijatykach tak klimatycznej miejscówki. Będzie można się też spodziewać nieskończonych aren (bez ścian), co wielbiciele TTT przyjmą na pewno z otwartymi ramionami. Ale te najważniejsze wiadomości dotyczą zmian w systemie i nowych-starych, potwierdzonych postaci. Tak jest! Powracają wielcy nieobecni – Anna Williams i Bruce Irvin! Dwie bardzo popularne postacie w Tekkenie Tagu doczekają się występu w kolejnej części Turnieju Żelaznej Pięści. Nie powiem, szczególnie powrót Anny przedstawia się bardzo obiecująco. Poza nimi doczekamy się na pewno Kumy (po co?) oraz, uwaga, zawodnika sumo. Ganryu? Ogólnie plotki mówią o około trzydziestu postaciach do wyboru, więc pole do popisu i do powrotów jest ogromne... Tym bardziej, że snuje się spekulacje na temat ewentualnej obecności postaci z „laserami i podmuchami ognia", a więc Ogrów i Devila. No i Heihachi raczej na pewno nie zginął. Niestety.
Jednak zmiany w systemie to jest to, na co czekamy najbardziej. Potwierdzono wprowadzenie trzech/czterech ważnych „usprawnień" (to się dopiero okaże). Tak zwane „crush moves" mają w końcu wyjaśnić sprawę przebijalności ciosów w Tekkenie. Dotychczas często zdarzało się, że cios idący na high potrafił przebić cios idący na low, co było zarówno nielogiczne jak i irytujące, szczególnie w przypadku niektórych postaci (Mishimy, Jin). Teraz ma to się skończyć i taka podcinka Lawa bez problemu wygra z „elektrykiem" Kazuyi. Kolejną innowacją jest przebudowanie systemu rzutów. Mają chwytać z dużo większego dystansu, ma powrócić system lewego i prawego rzutu (bez pchnięcia na ścianę), mają być w końcu unikalne wyrwania się z łapania, tak jak to było dotychczas tylko w przypadku rzutów łączonych Kinga albo Niny/Anny. Z powiększeniem zasięgu technik łapania związane są też spekulacje na temat powrotu dawnych „backdashy", czyli ucieczki w tył, której w T4 nie uświadczysz. Większy zasięg rzutów miałby niwelować ewentualne przegięcie tego aspektu rozgrywki i działać na niekorzyść graczy chcących grać ultra-bezpiecznie. Następnym nawiązaniem do systemu TTT ma być sposób jugglowania – znów wiadomość napawająca optymizmem, ponieważ w Tagu nie było takich przekłamań w tym aspekcie, jakich doświadczyć możemy w T4. A na koniec nie mniej ważna sprawa – Tekken 5 doczeka się prawdziwych ciosów o statusie skoku – czyli cios, który wygląda jakby przeskakiwał ciosy idące na low, będzie dokładnie tak robił jak się można domyśleć, w ostatniej odsłonie serii nie działa to dobrze. Nowy Tekken nabiera kolorów – po początkowym rozczarowaniu można powoli zacząć być optymistą. Wersja na PS2 już została potwierdzona, pozostałe konsole prawdopodobnie jednak będą musiały obejść się smakiem. To nie tak źle, w końcu Tekken zawsze był wizytówką PlayStation, a pisanie gry na jedną konsolę (no i automaty oczywiście) wiąże się przeważnie z większym jej dopracowaniem. Bądźmy dobrej myśli.

VIRTUA FIGHTER 4 FINAL TUNED

Trudno nazwać ten nadchodzący tytuł nową odsłoną serii, jednak dla fanów to bardzo łakomy kąsek. Nowe ciosy, zmiany w wyprowadzaniu starych, dodane ciekawe smaczki do, i tak już prawie doskonałego, systemu. Poza tym poprawiona grafika, areny, które powalają wykonaniem i tak dalej. Trochę szczegółów: oprócz dodanych nowych ciosów każdy będzie mógł przy wyborze postaci dodatkowo zaznaczyć jeden cios specjalny do użytku w walce – przypomina to trochę wybór superów w Street Fightera 3, hehe. Nie będą to jednak w większości nowe zagrania, lecz nowsze/starsze wersje już istniejących ciosów – gracz będzie mógł zdecydować, która wersja bardziej mu się przyda. Zmieni się też wyprowadzanie niektórych ataków – np. motion niesławnego rzutu Kage-Maru zostanie diabelnie utrudniony. I całe szczęście, biorąc pod uwagę, że Kage mógł za jego pomocą albo zabrać przeciwnikowi połowę życia, albo z kilometra wywalić z ringu, nawet przez wysokie ogrodzenie. Co do samego systemu to Sega postanowiła wprowadzić coś na kształt Hi Countera z DOA3 – mianowicie, gdy w momencie uderzenia pojawi się czerwony obłoczek (brzmi prawie jak Tekken) to będzie to informacja, że uzyskaliśmy silniejszą wersję counter hita, która będzie mieć większe obrażenia i być może pozwalać na wyprowadzenie mocniejszych kontynuacji. W DOA na przykład polega to na tym, że postać

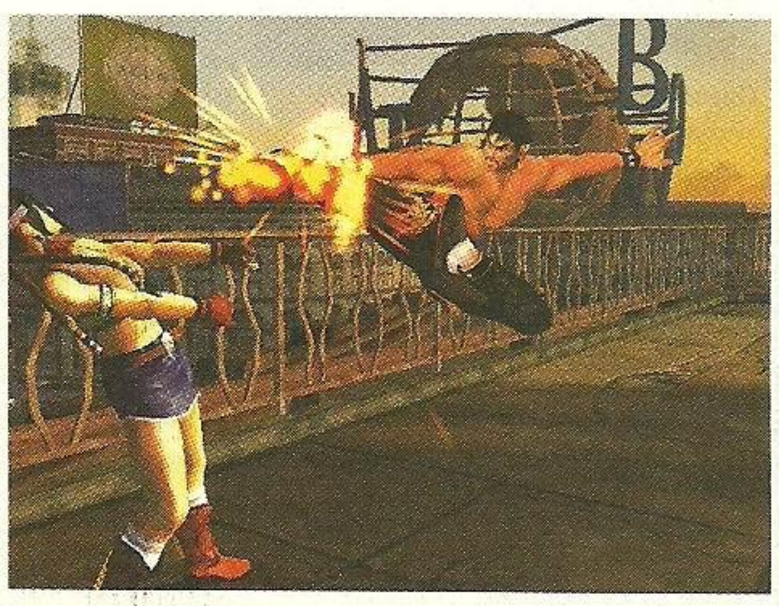

Wszystkie shoty z TEKKEN 5

otrzymuje większe obrażenia, jest wyżej wybijana albo dostaje niewyrywalnego stuna. Ogólnie zmiany idą więc chyba w dobrym kierunku... Z resztą, czegóż innego spodziewać się po AM2? Ale jest też druga strona medalu – jakby nie było to nadal VF4 i wersja FT nie może być traktowana jako całkowicie odrębna gra! Czyżbyśmy mieli do czynienia z wyciąganiem od nas kasy za trzecią już wersję tej samej gry? Mimo wszystko chyba nie, bo ci, co nie są zawodowcami nie muszą kupować nowej wersji, a wierzcie, że znakomita większość fanów Tekkena pragnęłaby wypuszczenia takiego „patcha" do T4. Tak więc chyba powinniśmy być wdzięczni, że któraś z firm na rynku o nas dba w odpowiedni sposób.

Warsaw Games Day – 18.06.04, Warszawa.

18 czerwca odbyła się w Warszawie impreza traktująca o szeroko pojętym światku gier i graczy. Całość obejmowała zarówno turnieje, jak i prezentacje różnego rodzaju sprzętu i oprogramowania. Wszystko zlokalizowano na terenie Wyższej Szkoły Ekonomiczno Informatycznej – miejscu do tego wymarzonym! Każdy turniej miał oddzielne pomieszczenie – zawody konsolowe odbywały się w aulach, rozgrywane na telebimach, komputerowcy zaś mieli do dyspozycji około 300 maszyn o niezłych konfiguracjach. Turnieje odbywały się w Halo, Tekkena 4 i Soul Calibura 2, jeżeli chodzi o gry konsolowe, oraz w Starcrafta, Quake'a 3 i Counter-Strike'a – te już na kompach. Jasna sprawa, że z racji charakteru tego działu relacja dotyczy tylko Tekkena 4 i SC2.

Około 9.00 większość zainteresowanych stawiła się na umówione spotkanie. Poza ekipą najlepszych graczy z Warszawy pojawili się przyjezdni z Krakowa, Radomia, Lublina i Chełmna. Dopisali praktycznie wszyscy, aczkolwiek z zawodem przyjęliśmy fakt, że z różnych względów nie dane nam będzie pooglądać popisów takich zawodników jak **Mutti, Trem** (SC2) czy **Icek** (T4). Potężną grupą wyruszyliśmy na podbój imprezy. Po dotarciu na miejsce czekała nas pierwsza niespodzianka – takie miejsce rozgrywania turnieju śni się każdemu fanowi mordobić! Turnieje zostały zorganizowane w oddzielnych aulach, z obrazem rzucanym na telebimy i głosem wychodzącym z każdego głośnika w sali. Zaczynało być naprawdę konkretnie. Po 10.00 organizatorzy postanowili rozłożyć sprzęty i była okazja do rozegrania kilkudziesięciu sparringów w obie mordoklepki. Znalazło się nawet miejsce na Pro Evolutiuon Soccer 3, a później Winning Eleven 7 International, dla znudzonych praniem się po mordach. Przy okazji poznaliśmy sponsorów – turniej T4 zorganizowany został przez **Emila** z dobrze wszystkim znanego sklepu Ultima, zaś zmagania w Soul Calibura 2 powstały z inicjatywy **Igore'a** – jednego z organizatorów całej imprezy, wspomaganych przez firmę



Logitech. Oba turnieje zyskały niezłą obsadę, w dużej części składającą się z tych samych zawodników, co dla nikogo, przynajmniej początkowo, nie stanowiło żadnego problemu. Organizatorzy przyjęli też zasadę bezwzględnego przyznawania walkowerów na początku turnieju w momencie, gdy nie stawił się jeden z zawodników, w celu odsiania tzw. „martwych dusz".

Tekken 4

Chętnych do wzięcia udziału w rozgrywkach znalazło się 42. Organizatorzy podzielili ich na 8 grup po 5-6 osób. Z każdej z nich wychodziło dwóch najlepszych. Szczęśliwie losowanie rozmieściło faworytów w osobnych grupach tak, że nie musieli się eliminować już na początku turnieju. Chociaż trzeba przyznać, że niektóre walki już na tym etapie były emocjonujące (m.in. zwycięska walka **Boskona** ze **Swayem**). Za to inne należały do gatunku „przejeżdżania walcem po przeciwniku"... Byli i tacy zawodnicy, którzy łapali nieskończoną liczbę **d/p+1** Xiao pod rząd. Poskutkowało to nagłym opuszczeniem turnieju przez kilku z nich, którzy raczej słusznie nie wierzyli w swoje siły. Pary zwycięzców z poszczególnych grup wyglądały następująco (kolejno pierwsze i drugie miejsce w grupie):

1 grupa – **Swayman** (Paul, Heihachi), **Boskon** (Jin, Nina, Eddy);
2 grupa – **Armageddon** (Bryan), **Vincent** (Ling);
3 grupa – **Becio** (Bryan), **Jaros** (Kazuya);
4 grupa – **Szabla** (Lee), **Tong Po Zwei D** (Lei, Ling, Hwoarang, King);
5 grupa – **Wojtaro** (Bryan, Heihachi), **Geloo** (Paul);
6 grupa – **Mariusz Zalewski** (Yoshimitsu, Heihachi), **Mashter** (Jin, Kazuya);
7 grupa – **Vince** (Ling), **Kordi** (Lee);
8 grupa – **Reset** (Nina), **Paczek** (Kazuya).

Qoora (Julia, Paul) pechowo trafił do grupy numer jeden i już na tym etapie musiał pożegnać się z turniejem. Ale walczył dzielnie... Tak samo **MTL** (Julia, Jin), który po prostu nie ma szczęścia i często, grając naprawdę dobrze, nie może przejść fazy eliminacji – był w grupie siódmej, tam też byłem i ja. Podobnie szczęścia nie miał **Gemi** (Kuma, Lei), po którym jednak było widać, że najlepsze czasy gry w Tekkena ma już za sobą. Pewnie go dziewczyna za bardzo eksploatuje...
W kolejnym etapie nie było już żartów – kto wygrał starcie (do dwóch wygranych walk), ten przechodził dalej. Przegrany obchodził się smakiem. Pojedynki przedstawiały się następująco (zwycięzca wytłuszczoną czcionką):

1) Mashter – **Wojtaro**;
2) Becio - **Tong Po Zwei D**
3) Jaros – **Szabla**
4) **Mariusz Zalewski** – Geloo
5) **Vince** – Paczek
6) **Boskon** – Armageddon
7) **Swayman** – Vincent
8) **Reset** – Kordi

Na tym etapie pożegnaliśmy już kilku zawodników prezentujących wysoki poziom takich jak **Mashter**, **Geloo** (zawodnik znany z kilku edycji Face Breakera) czy **Kordi**. Ten ostatni, grając Lee, niejednego gracza doprowadził do skrajnej depresji wykonując na nich tzw. around-arena, czy innego rodzaju comba za całe życie. Wszystkich za to zachwycił **Mariusz Zalewski**, którego gra Yoshimitsu była zarówno bardzo efektowna, jak i niezwykle efektywna! Gro zawodników po prostu nie wiedziało jak ma grać na taką niesztampową postać i niesztampowy styl gry. Osobnik kryjący się za tajemniczą ksywką **Tong Po Zwei D** pokazał megaskuteczną, aczkolwiek nie najpiękniejszą grę Leiem, postacią, którą większość graczy w Polsce i na świecie uznaje bezsprzecznie za najgorszą w czwartej odsłonie Tekkena. Nie zawiódł **Wojtaro**, który bezproblemowo rozjechał Jina **Mashtera** oraz **Szablа**, broniący honoru Lee. Poza tym, standardowo zwycięsko wyszedł **Swayman**, później również ja, oraz **Boskon** i **Reset** – obaj grający Niną i bez kompleksów stosujący jej kosmiczny cios (**1+4**). Po krótkiej przerwie nadszedł czas na kolejną rundę rozgrywek. Zwycięzcy wchodzili do ścisłego finału. I znów **Swayman** miał się spotkać z **Boskonem**...

1) Szabla – **Wojtaro**
2) Mateusz Zalewski – **Vince**
3) Boskon – **Swayman**
4) **Tong Po Zwei D** – Reset

Tym razem też nie było żadnego „mercy" – stawka była zbyt wysoka. **Wojtaro** i ja wygraliśmy nasze walki i tu nie było niespodzianek. **Tong Po** zostawił sporo potu na polu walki, ale w końcu poradził sobie z **Resetem**, który grał jakby był natchniony (1+4 all the way, hehe). Zawiodła, jeżeli chodzi o efektowność, walka **Swaya** z **Boskonem**, która okazała się być bardzo jednostronna. **Swayman** nie dał żadnych szans przeciwnikowi, który próbował pokonać go raz Jinem, raz Eddym. Po przerwie zabraliśmy się za walki finałowe. Czterech najlepszych graczy turnieju utworzyło grupę, w której każdy rozgrywał pojedynki z każdym. Decydowała liczba wygranych walk, zaś w przypadku, gdyby jacyś gracze mieli taki sam stosunek walk decydowałoby starcie bezpośrednie. Dwóch graczy o najlepszych wynikach grało później o pierwsze miejsce, dwóch pozostałych o trzecie. Oto wyniki walk w grupie:

1) **Vince** – Wojtaro (2:0);
2) Vince – **Swayman** (0:2);
3) **Vince** – Tong Po (2:1);
4) **Wojtaro** – Swayman (2:1);
5) **Wojtaro** – Tong Po (2:0);
6) **Swayman** – Tong Po (2:0).

Wszyscy gracze doskonale znali styl gry swoich przeciwników – w końcu grają ze sobą regularnie... Nic dziwnego więc, że finał turnieju nie przyniósł jakiś zaskakujących rozstrzygnięć. Jedynie dwie walki były niesamowicie zacięte i wywoływały żywe reakcje publiki – starcie mojej naporowej Xiaoyu z ultra-bezpiecznym Leiem **Tong Po**, które z resztą ledwo wygrałem, oraz bratobójczy pojedynek **Swaya** z **Wojtaro**, który mało co nie zakończył się „Tekkenem na żywo", hehe. O wejściu do finału zadecydowało bezpośrednie starcie moje i **Wojtaro**. I tak, obok **Swaya**, zostałem drugim finalistą turnieju.
O trzecie miejsce walczyli więc **Wojtaro** i **Tong Po Zwei D**. Zwyciężył **Wojtaro** (3:2) po bardzo zaciętym pojedynku, w którym **Tong Po** zmieniał postacie jak rękawiczki (chyba dla dezorientacji przeciwnika, hehe), raz grając Leiem, raz Kingiem a raz Hwoarangiem. Odniosło to całkiem wymierny skutek, bo **Wojtaro** ledwo co wymęczył wygraną w ostatniej rundzie, a **Tong Po** zapisał się w pamięci widzów jako najbardziej wszechstronny gracz turnieju.
Pora na walkę finałową. Przystąpiłem do niej z poczuciem automatycznej przegranej, bo ze **Swayem** gram często i znam swoje możliwości. Z resztą w Tekkenie 4 Paul jest wręcz wymarzoną postacią na Xiaoyu. I tak też się stało. Mimo, że stawiałem jako tako zacięty opór mój przeciwnik wygrał 2:0. Powinniśmy rozegrać jeszcze jedną walkę (finał był grany do trzech wygranych), ale wynikły w międzyczasie turbulencje związane z finałem turnieju Soul Calibura 2 i uznaliśmy finał za rozstrzygnięty. **Swayman** znów był najlepszy i zgarnął główną nagrodę oraz zasłużony poklask u publiczności.

Soul Calibur 2

Turniej Soula rozpoczął się z kilkugodzinnym opóźnieniem, z przyczyn do końca niewyjaśnionych. Wielu graczy straciło już w pewnym momencie nadzieję, że w ogóle się odbędzie, gdy do auli, w której rozgrywany był turniej T4, wparował jeden z graczy i obwieścił, że zaczyna się SC2. Po przybyciu na miejsce czekała nas kolejna niespodzianka – brakowało jakichkolwiek dodatkowych postaci do wyboru! Poprosiłem więc organizatorów o danie mi kilku minut na odkrycie nowych zawodników. Niektórym się bardzo spieszyło, więc czasu starczyło mi jedynie na odblokowanie Cervantesa i Yoshimitsu – Sophitia i Seung Mina pozostały nie odkryte... Oznaczało to, że kilku graczy, w tym niestety ja, nie będzie miało na turnieju swoich głównych postaci. Cóż, następne rozczarowanie... Jakby tego było mało okazało się, że wielu graczy znudziło się czekaniem i po prostu opuściło imprezę. Ale to nie wszystko – po tym jak duża część caliburowej braci zobaczyła, co **Amer** robi swoim Nightmarem z przeciwnikami, liczba osób zapisanych na turniej dodatkowo się zmniejszyła, hmm... Skutek był taki, że zostali gracze ze ścisłej polskiej czołówki oraz kilku mniej znanych zawodników. Czołówka musiała dodatkowo kursować między dwoma aulami (równoległe zawody w T4), co skutkowało częstymi przestojami w jednym i w drugim turnieju. Mimo tych zgrzytów zapowiadało się to wszystko nie mniej ciekawie niż na początku. Organizatorzy panowali nad całą imprezą jednak średnio-dobrze, tak więc często wspomagali się radami doświadczonych w bojach graczy. Szkoda, że momentami wyglądało to jakby **Soul** sam prowadził turniej – bez niego raczej zabawa nie zaczęłaby się w ogóle.
Z podstawowych grup wyszli wszyscy faworyci i dopiero w strefie pucharowej zaczęły się dziać ciekawe rzeczy. W dotychczasowych grach nie zawiedli starzy wyjadacze – **Reset** (Ivy), **Gumias** (Voldo), **Swayman** (Taki), **Mashter** (Mitsurugi), **Amer** (Nightmare), **Soul** (Raphael), **Wojtaro** (Mitsurugi) i moja skromna osoba (Kilik, Cassandra). Dodatkowo z dobrej strony pokazali się też **Marcyś** (Mitsurugi), **Dr. Bakier** (Nightmare) i kilku innych graczy. Niestety liczba tych „innych graczy" była bardzo ograniczona... Chociaż trudno powiedzieć, żebyśmy nie spodziewali się, że kwestia finałów będzie w zasadzie wewnętrzną sprawą Soul Calibur Team Poland.
Kolejnym etapem były puchary – tu nie było już tak łatwo – odpadł **Wojtaro**, odpadłem i ja (w walce ze **Swayem**, grając Kilikiem – zaprawdę nie mogę odżałować tych dodatkowych postaci), a ze zwycięzców utworzono dwie grupy. W pierwszej znaleźli się **Mashter, Amer** i **Soul** zaś w drugiej **Gumias, Reset** i **Swayman**. Zwycięzcy każdej z grup grali o pierwsze miejsce, drudzy w grupach o trzecie, przegrani byli przegrani, hehe. Zwłaszcza pojedynki w pierwszej z nich przyniosły wiele nerwów. Publiczność nagradzała soczystymi brawami każde zwycięstwo w tej wyrównanej i bardzo zaciętej grupie. Szczególnie zapadł w pamięć zwycięski pojedynek **Mashtera** z **Amerem**, będący chyba najbardziej emocjonującą walką turnieju. **Soul** dzielnie walczył, ale widać było po jego grze, że brakuje mu sparring-partnerów i sparringów w ogóle – dał się pokonać obu przeciwnikom. W grupie drugiej **Swayman** wygrał swoje walki, mimo że nieźle napocił się, aby pokonać **Reseta** i w szczególności **Gumiasa**, który wyraźnie dostał dodatkowej akceleracji na turniej. Obaj przeciwnicy **Swaya** pokazali tak efektowną grę, że publiczność siedziała oniemiała, obserwując kolejne mordercze akcje Volda i Ivy. Ich bezpośrednie starcie wygrał **Reset**. Przyszedł czas na rozegranie pojedynków o trzecie i pierwsze miejsce, grano do trzech wygranych. O trzecie zmierzyli się **Reset** i **Amer**. Pierwsze starcie wygrał gładko ten drugi, momentami wręcz demolując zweihanderem Nighta bezbronną Ivy przeciwnika. Nic nie zapowiadało tego, co się stanie w kolejnych walkach... **Amer** jakby się zablokował, zaś **Reset** uruchomił nowe pokłady energii (atomowe chyba) i jego Ivy nagle zaczęła dominować. I to zdecydowanie. Skutek – kolejne trzy pojedynki wygrał **Reset**! Zajął trzecie miejsce w generalnej klasyfikacji i sprawił nie lada niespodziankę – nikt nie myślał, że jego gra aż tak poprawiła się od ostatniego turnieju w SC2 (Combat Zone w Poznaniu). **Amer** zaś zebrał zasłużone brawa za swoją grę, pokazując, że Nightem da się grać nie tylko skutecznie, ale i mega-efektownie, bez nadmiernego stosowania trzech ciosów na krzyż.
Czas nadszedł na finał, w którym naprzeciwko siebie mieli stanąć **Mashter** i **Swayman**. Napisałem „mieli stanąć", ponieważ do finału nie doszło. **Sway** równolegle rozgrywał ze mną finał turnieju Tekkena 4, gdy przyszedł do nas jeden z prowadzących turniej SC2 i oznajmił, że skończyły się walki o trzecie miejsce i ten ma się pojawić na finale drugiego turnieju, bo zostanie zdyskwalifikowany. Wszyscy nagle oniemieli, gdyż w dotychczasowych grach zawsze czekano na zawodnika, który rozgrywał walki w równoległym turnieju. Tym bardziej powinni chwilę poczekać w przypadku finałów. Po dokończeniu walki w finale T4 (była to druga walka z trzech) **Swayman** pobiegł na finał SC2, tak też zrobiliśmy i my. Będąc już w środku zobaczyliśmy jak **Mashter** łapie główną nagrodę (zestaw głośników Logitech) i ulatnia się razem z kolegami. Wychodził tak szybko, że nie zdołał chwycić pucharu i drobniejszych upominków. Ludzie stanęli jak wryci, po chwili zaś zwrócili się do organizatorów po wyjaśnienia. Ci oznajmili, że **Sway** został zdyskwalifikowany, ponieważ **Mashter** nie mógł na niego czekać minuty dłużej, bo spóźniłby się na pociąg. Cóż, następny pociąg mieli 2 godziny później...
Nie takiego obrotu sprawy spodziewali się wszyscy przybyli na turniej. Trudno jednak było winić za to organizatorów, którzy prowadzili taką imprezę po raz pierwszy i nie mieli doświadczenia w tej kwestii, jak i w kwestii obcowania z **Mashterem**, który już na niejednej imprezie udowodnił, że lubi mieć taki czy inny wpływ na organizację turnieju i jego wyniki. Ostatecznie **Swayman** odebrał nagrodę za drugie miejsce, a organizatorzy przeprosili wszystkich za taki obrót sprawy i zachowanie tamtego osobnika, na które przecież nie mieli wpływu. W każdym razie niesmak pozostał chociażby po zwyczajnym braku odpowiedniego zakończenia całkiem fajnego turnieju. Emocji nie brakowało, aczkolwiek wszyscy spodziewali się innego ich gatunku.

Ogólnie impreza udała się – ludzie zgodnie pochwalili ideę zorganizowania takich zawodów w Warszawie i czekają niecierpliwie na kolejne edycje, prowadzone przez bardziej doświadczonych już organizatorów, z konkretnymi nagrodami.

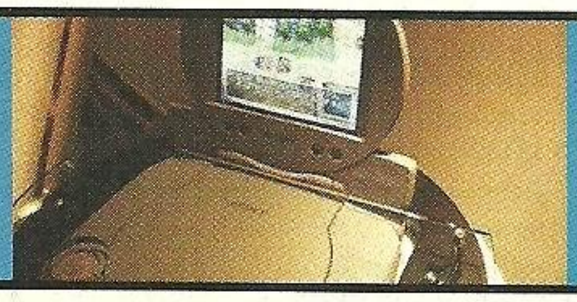
NOWE TURNIEJE

Na konwencie mangi, anime i fantastyki TELEPORT w dniach 08-11 lipca w Gdańsku odbędą się następujce turnieje.:
- **Soul Calibur 2**
- **Capcom VS SNK 2**
- **Dead Or Alive 3**
- **oraz HALO**

Dodatkowe informacje na stronie
http://teleport.gildia.pl/teleport

Zapisy :
-Pod nr. telefonu: 620 20 47
-kom.: 888 20 88 47
-email: wczuj@neostrada.pl
lub osobiście pod adresem:
ul. Morska 13, 81-323 Gdynia
Zapisy trwają do 5 lipca

Uwaga:
Liczba miejsc ograniczona. Inaczej niż dotychczas, konwent rozpocznie się w czwartek o 17.00 (rejestrowanie się będzie możliwe w czwartek od 12.00), natomiast zakończy się w niedzielę o 15.00 (nie będzie noclegu do poniedziałku).



PS one ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one?

W tym miesiącu dział poświęcony PS one puchnie, a to z prostej przyczyny. Posiadacze szarego wehikułu doczekali się sześciu „nowych" gier, którym poświęcamy dodatkową stronę. [Matt]

Wcześniej jednak zanurkujemy w starym worku aby upewnić się, czy na pewno graliście we wszystkie godne uwagi tytuły. Dziś na ruszt wrzucamy sportowe gry zespołowe, a więc takie, którym towarzyszy najwięcej emocji i współzawodnictwa. Przejrzymy piłki, koszykówki, hokeje, a także ich brutalne odmiany oraz jeden rodzynek z innego ciasta. Nie uwierzycie, ile tego wyszło. Zaczynamy od piłeczek.

Kopiąc wirtualny, skórzany worek po prostu nie mogę nie wspomnieć o wybitnej pozycji, jaką była gra **Libero Grande** ze stajni Namco. Niesamowita sprawa. Gracz dostawał do dyspozycji tylko jednego zawodnika (tak zwanego libero) i to właśnie nim bawił się od początku do końca gry. Oczywiście cała drużyna dzielnie towarzyszyła naszemu zuchowi, jednak wyłącznie w roli wsparcia. **Libero Grande** był prawdziwym pokazem efektownych i płynnych zagrywek, podań, zwodów i strzałów ukazanych z niecodziennej perspektywy pojedynczego piłkarza. Jasne, dzielny bojówkarz mógł swobodnie i bez sensu biegać po boisku, ale należało skupić się przede wszystkim na przydzielonej mu pozycji i jak najlepszym wykonywaniu roboty. Namco bogato sypnęło bonusami, a gra... była bardzo ciekawa. Warto jej poszukać. Aha, **Libero Grande** doczekało się następcy o podtytule **International**, ale był on zadziwiająco słaby w porównaniu do pierwowzoru. Gorsza animacja, mniejsza dynamika rozgrywki i wkradająca się nuda to nie są walory, których oczekujemy po sequelach. Namco nigdy nie udało się również pozyskać licencji na oryginalne nazwiska piłkarzy, ale serię ogólnie należy uznać za dość innowacyjną. A wiecie, że przy zabawie na dwóch graczy ekran dzielił się na dwie części i każdy chłopek pokazywany był z osobna? No to teraz wiecie.

Ale tak to już było z piłeczkami na PS one, że odkąd pojawił się niesamowity **ISS Pro '98**, gracze (całkiem słusznie zresztą) spychali wszystkie nowe piłkarskie produkty w najciemniejsze kąty. Kolejne edycje tej gry nie tylko odzwierciedlały wszystko, co najlepsze w futbolu, ale wnosiły masę usprawnień i nowości. **ISS Pro '98**, a następnie **ISS Pro Evolution** oraz **ISS2** raz na zawsze przegoniły dokonania konkurencji i praktycznie jako jedyne do dziś liczą się na rynku. Znam fanatyków, u których sprawa zahacza niemal o jakąś religię, ale mniejsza z tym. Każda próba skopiowania ISS kończyła się nieudolnie, dlatego twórcy szukali innych dróg zaskoczenia graczy. W ten sposób powstało odkrywcze **VIVA Football**. Pominę już fakt, że gra jest swego rodzaju księgozbiorem piłkarskim, a uczestniczyć można w autentycznych meczach począwszy od 1958 roku, aż po datę wydania tytułu. Chłopaki z Crimson obłożyli pad absolutnie kosmicznymi kombinacjami troszcząc się o wszystkie przyciski pada, dzięki czemu gracze mogli wykonywać tonę zagrań, kiwek oraz akcji regulujących wedle uznania szybkość rozgrywki. Każdy piłkarz charakteryzował się innymi statystykami oraz sztuczną inteligencją, co wymuszało stałe planowanie i grę taktyczną. Zabrakło rozgrywek ligowych, zrezygnowano z komentatorów, ale mimo to **VIVA Football** stanowiła alternatywę dla serii **ISS**, a już na pewno po tysiąckroć przebijała dokonania „którejś-tam-z-kolei" Fify w nowym opakowanku. Aha, jeśli ciągle szukacie w piłkach nowych doznań, a potraficie przymknąć oczy na lichą oprawę, być może powinniście zainteresować się tytułem **Golden Goal '98**. Pomijając fakt, iż za grą stoją niesamowite nazwiska (Randy Condon i Dino Dini – o dziwo znane), pozwala ona ponownie spojrzeć na mecz z perspektywy pojedynczego piłkarza jako ogniwa w olbrzymiej machinie akcji. Brakuje tu czasem konsekwencji. Piłka potrafi dziwnie uciekać piłkarzom spod nóg, ale dla odmiany umieją oni wykonywać niesamowite akcje, wślizgi i strzały. Szukajcie, o ile podstarzała grafika stanowi dla Was wyłącznie wartość informacyjną. A teraz szybciutko wbijamy się w koszykówki.

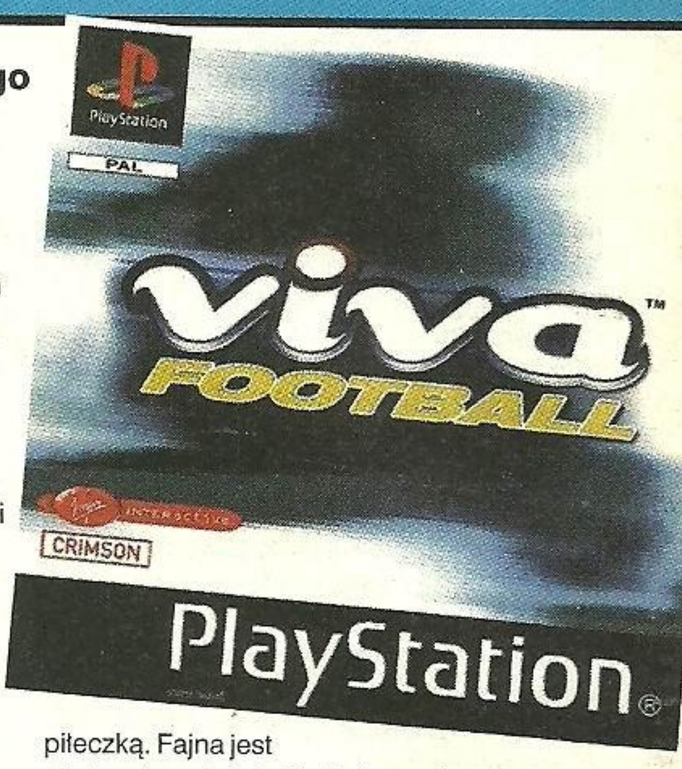
Co powiecie na absolutne porzucenie smutnych, sztywnych reguł zabawy i dla odmiany pobawienie się w nokauty, płonącą piłkę i trzykrotne salta zakończone efektownym przydzwonieniem w kosz? Poznajcie **NBA Showtime**, prosto od mistrzów szalonych sportówek – Midway. Wyciągajcie spod łóżek stare, zakurzone multitapy, bo bawić można się nawet w 4 osoby. Mecze są tak dynamiczne, że nie nadążam o tym pisać. Natomiast to, co dzieje się na parkiecie to istny cyrk i eksplozje widowiskowości. Znani koszykarze zostali tu przezabawnie zdeformowani (duże łby, wychudzone ciałka), a system zabawy pozwalał im na niesamowite skoki, przewrotki, piwoty. Świetna była publiczność, która witała te najbardziej efektowne akcje owacjami na stojąco. Nieprawdopodobny tytuł. Poszukajcie go koniecznie.

Jeśli jednak uważacie, że płonące piłki i dewastujące specjały to nie dla Was, zerknijcie w stronę oferty Electronic Arts. Tak to już wyszło, że chłopaki mają na swoim koncie najlepsze koszykówki na PS one, tradycyjnie rok w rok aktualizowane i z lekka usprawniane. Niesamowity był **NBA Live '98** pierwszy licencjonowany basket, który dosłownie ociekał rzeczywistymi ksywkami zawodników, logami NBA, prawdziwymi halami i barwami klubowymi. Jak na tamte czasy zabawa na ekranie bardzo przypominała telewizyjną transmisję. Mistrzowie przy piłce różnili się między sobą wzrostem, szybkością, celnością i charakterystycznymi zagraniami. Seria **NBA Live** to przede wszystkim ogromna elastyczność we wdrażaniu własnych taktyk i strategii. Obowiązkowo przestudiujcie **NBA Live '99**, **NBA Live 2000** oraz **NBA Live 2002**, ale nie liczcie na większe usprawnienia w stosunku do pierwowzoru. Polecam, bo dziś można dostać to za grosze i spokojnie pobawić się nudnymi wieczorami.

Dobrą alternatywą dla serii NBA Live miała być garść tytułów promujących akademicką ligą NCAA. Pomińmy fakt, iż za młodą serią ponownie stanęli czarodzieje z EA Sports oraz to, iż pierwsze dziecko - **NCAA Final Four '99** było co najwyżej przeciętne. Godny uwagi jest **NCAA March Madness 2000** pod warunkiem, że miłość do koszykówki przysłoni Wam nienawiść do paskudnej oprawy wizualnej. Nieważne. Co w grze? Przede wszystkim niesamowite, iście studenckie tempo akcji. Szalone bieganie, błyskawiczne rzuty i pełna kontrola nad piłeczką. Fajna jest studencka młodzież kwitująca celne rzuty wrzaskiem. Mi granie w **March Madness 2000** cholernie przypadło do gustu i życzyłbym sobie, aby każda koszykówka miała takie przechwyty, bloki, akcje pod koszem i dynamikę. Solidna, dorosła gra, nawet wbrew młodzieżowemu tytułowi.

Pora na hokeje... I ponowne spotkanie z EA Sports. Wierzcie, lub nie, ale wśród gier traktujących o tym śmiesznym krążku na lodzie Electronic Arts wyznacza standardy. Pracowita ekipa z Kanady niemiłosiernie zawyża poziom, a kolejne odsłony serii NHL strasznie nam się podobają. Co polecamy? Przede wszystkim **NHL 2000**, a także rok młodszego braciszka sprzedawanego pod nazwą **NHL 2001**. Pełna licencja i znajome facjaty bujające się z kijami po lodzie to jedno. 10 sezonów do rozpracowania w towarzystwie niesamowitej oprawy audio-wizualnej to dwa. Tutaj nie ma nic brzydkiego. Jest płynnie, ślicznie i przede wszystkim bardzo grywalnie. Jeśli ciągle mało, to koniecznie sprawdźcie **Actua Ice Hockey**. Tutaj plac gry filmowany jest z pięciu kamer, przy czym korzystać będziecie raptem z dwóch (polecamy izometryczne ujęcie). W przeciwieństwie do serii NHL, firma Gremlin skupiła się na walorach zręcznościowych, a hokeiści przemieszczają się pomiędzy bramkami w tempie ekspresowym. Zepchnięta na drugi plan taktyka nie została jednak całkowicie pominięta i można się nią pobawić w stosownych opcjach. Fajnie. A wspominałem, że użyty w tej grze Motion Capture wciąga konkurencję noskiem? Cóż, producent ostro się przyłożył do tej gry. Szkoda, że nigdy nie było kontynuacji.

Na koniec polecam Waszej uwadze **Dead Ball Zone** (strefa martwych jaj, hehe), chorą wariację na temat piłki ręcznej. Jasne, pobawicie się w przebijanie przez obronę, śliczne podania i celne strzały na bramkę, ale nie obędzie się bez sekcji „ultrabrutal", gdzie każdy zawodnik to drwal-rzeźnik bez skrupułów maltretujący przeciwnika przy piłce. Kochani, w to się gra na krawędzi fotela! Niesamowicie sadystyczna i rajcująca zabawa. Polecam! A na koniec dołóżcie sobie bardzo przyjemne, zbiorowe mordobicie o nazwie **Shaolin** (kung fu też sport, a co), jedynej grze na PS one, którą obsłużycie nawet w osiem osób jednocześnie. Autorzy zapakowali tu kilka fajnych, chińskich stylów (jest pijany boks!) robiąc z gry niewymagającą, ale ostrą rzeź. Osiem osób przed konsolą katujących jeden tytuł po prostu ciężko sobie zdrowymi zmysłami wyobrazić! Ale ta gra na to pozwala. I tyle. Zapraszam na stronkę obok, gdzie sprawdzamy ostatnio spreparowane tytuły na PS one, a za miesiąc zrobimy kolejną listę fajnych, być może niedocenionych gier.



Libero Grande - ciekawy pomysł Namco. Całkiem fajna pozycja.

ISS PRO - Lepszej piłki od serii Konami na PS one po prostu nie ma.

NBA Showtime- Świetne rozwinięcie NBA Jam i NBA Hangtime prosto od Midway.

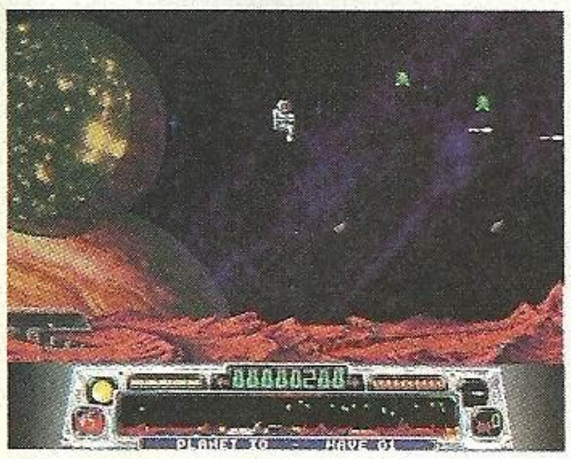
NHL 2000 - Edycje z 2000 i 2001 roku są uważane za najlepsze na PS one.

Dead Ball Zone - fajny i wkręcający futurystyczny sport zespołowy.

Shaolin - W sumie to niezupełnie sportówka, ale nie mogliśmy się powstrzymać...

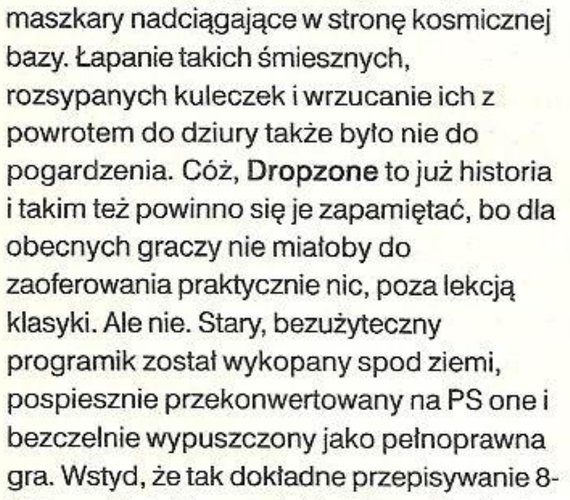
METAL SLUG X

Oto i nieśmiertelny Metal Slug. Praktycznie wszystkie gry z komiksowo-militarnej serii SNK są bardzo grywalne i cholernie widowiskowe. **Metal Slug X** to kolejna czystej krwi strzelanina 2D, w której wybrany przez grającego człowieczek z potężną armatą w łapie przedzierał się będzie przez niezliczone hordy przeciwników wysyłając ich kolejno do piachu. Pod lufę dzielnego wariata trafią zarówno przydupasy faszystowskiego bossa, jak i podstępni arabowie, ale nie zabraknie też mumii, nietoperzy, szczurów i sprzętu ciężkiego, w tym wielkich helikopterów, czołgów oraz mechów. Akcja non stop przesuwa się do przodu, ekran zalewają tony wybuchów i rozbłysków, a bohater w zamian za uwalnianie lokalnych więźniów łyka coraz lepsze i mocniejsze dopałki. Początkowo wyposażony w lichy pistolecik, z czasem staje się istną maszyną do wyrzynania z wulkanem w jednej łapie i pakietem rakiet w drugiej. No cóż. Zabawy nie jest może zbyt dużo, bo te sześć leveli skończycie w jeden wieczór. Ale gra nie wyląduje po tym czasie na półce. Esencją **Metal Slug X** jest takie przechodzenie gry, aby nie tracąc ani jednego życia zebrać po drodze wszystkie sekrety. I właśnie w tym leży tajemnica żywotności tej serii. Wymagająca i przystępna pozycja dla każdego. Polecam! 2D w dobrym wydaniu ciągle rządzi. **[8/10]**



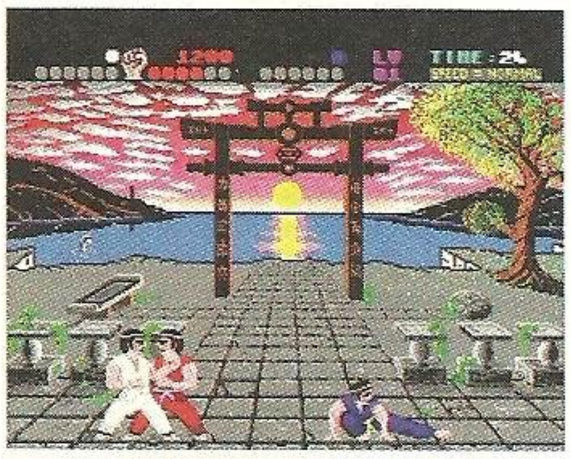
DROPZONE

Dwadzieścia lat temu pewien zdolniacha o imieniu Archer Maclean wymyślił i szybciutko opracował grę o nazwie **Dropzone**. Prosty shooterek, w którym główną rolę odgrywał kosmonauta wyposażony w odrzutowy plecaczek i spluwę zdobył znaczną popularność. Siedząc przed kultowym niegdyś sprzętem pokroju Commodore 64, tudzież Atari 65XE niesamowicie przyjemnie strącało się latające maszkary nadciągające w stronę kosmicznej bazy. Łapanie takich śmiesznych, rozsypanych kuleczek i wrzucanie ich z powrotem do dziury także było nie do pogardzenia. Cóż, **Dropzone** to już historia i takim też powinno się je zapamiętać, bo dla obecnych graczy nie miałoby do zaoferowania praktycznie nic, poza lekcją klasyki. Ale nie. Stary, bezużyteczny programik został wykopany spod ziemi, pospiesznie przekonwertowany na PS one i bezczelnie wypuszczony jako pełnoprawna gra. Wstyd, że tak dokładne przepisywanie 8-bitowych tytułów ma dziś miejsce. Gra jest banalnie prosta i do bólu archaiczna. Szkoda czasu i ewentualnych pieniędzy. Ocena wysoka, gdyż **Dropzone** rozbudza sentyment i... można nawet kilka minut pograć. **[2/10]**



CT SPECIAL FORCES 2: BACK TO HELL

Terrorysta to taki niewdzięczny zawód, który chyba już na zawsze pozostanie modnym tematem pod nowe gry. Zawsze przecież można wymyślić sobie historyjkę o uzbrojonej grupie awanturników, która opanowała kilka kluczowych dla światowego pokoju miejsc, a następnie wysłać przeciwko nim garstkę fajnych, amerykańskich żołnierzy, aby należycie załatwili sprawę. Jeśli wydaje Wam się, że **CT Special Forces** wyróżni się w kwestii fabuły na tle innych, podobnych gier to macie rację... wydaje Wam się. Gra jest przeciętna, a momentami strasznie słaba. Oto w ręce gracza oddany zostaje oddział specjalny o jasno sprecyzowanym zadaniu – wysiekać zło. Gra składa się z szeregu dłuższych i krótszych misji, które przeciągną dzielnych żołnierzy zarówno po lądzie jak i powietrzu. Zadania latane polegać będą na obserwowaniu helikopterka z góry i sianiu celnymi seriami do wrogich celów. Nie ma w tym jednak za grosz dynamiki, ani satysfakcji z rozwalania oponentów. Natomiast misje naziemne to już czysta strzelanka z przesuwającym się w prawo krajobrazem i dzielnym komandosem w roli głównej. Wszystko jednak dzieje się zbyt wolno, brakuje motywacji do dalszej zabawy, a misje przełyka się praktycznie bezwiednie. Konkurencyjny na tym polu **Metal Slug X** pozostawia **CT Special Forces** daleko w tyle. Szkoda czasu, gracze. **[4/10]**

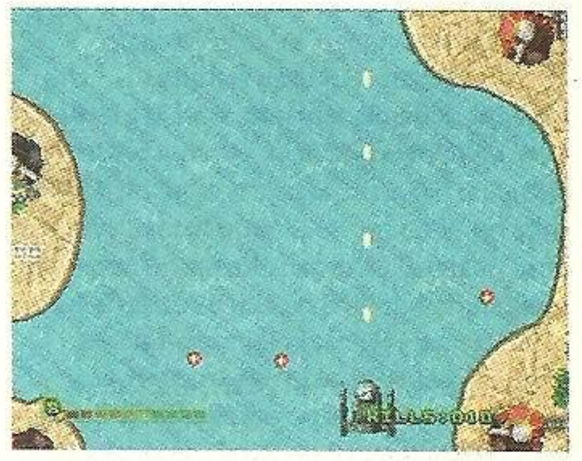


INTERNATIONAL KARATE +

Wydane prawie dwadzieścia lat temu na komputer Commodore 64 International Karate to jedno z pierwszych elektronicznych mordobić, jakie kiedykolwiek powstało na platformy do gier. Turniej karate rozgrywany pomiędzy dwoma, rewelacyjnie jak na tamte czasy animowanymi, zlepkami pikseli stanowił obowiązkową pozycję każdego posiadacza 8-bitowej klawiaturki. I fajnie, ale niestety nie wszyscy producenci gier potrafią godnie uszanować klasyk. Niemal idealnie skonwertowany **International Karate Plus** trafia pod strzechy. Uciekajcie. Gra wygląda identycznie jak (bez pięciu lat!) ćwierć wieku temu. Karatecy są dwukolorowi, płascy i paskudni. Dysponują „bogatym" garniturem ośmiu ciosów na krzyż, uzyskiwanych za pomocą guzika i wychylonej gałki. Dwuwymiarowe ludki trzaskają pięściami, stosują kilka rodzajów kopnięć, czeszą z baniek, podcinają i kopią z wyskoków. Potrafią też blokować. Wojownicy w tej serii nigdy nie mieli pasków energii. Jeden, fachowo zadany cios nokautował przeciwnika i na tym się kończyło. Aha, no i między walkami można się czasem dogrzebać jakichś mini-gier. Tak to. Dziś **International Karate Plus** nie ma w sobie praktycznie w ogóle grywalności. Dla mnie to raczej sentyment - to jakby żywcem skonwertowana pozycja z Commodore 64 i naprawdę wygląda tak samo, jak wtedy. Ale dla młodszych graczy – kompletny śmieć. Nie warto tego nawet sprawdzać. **[2/10]**

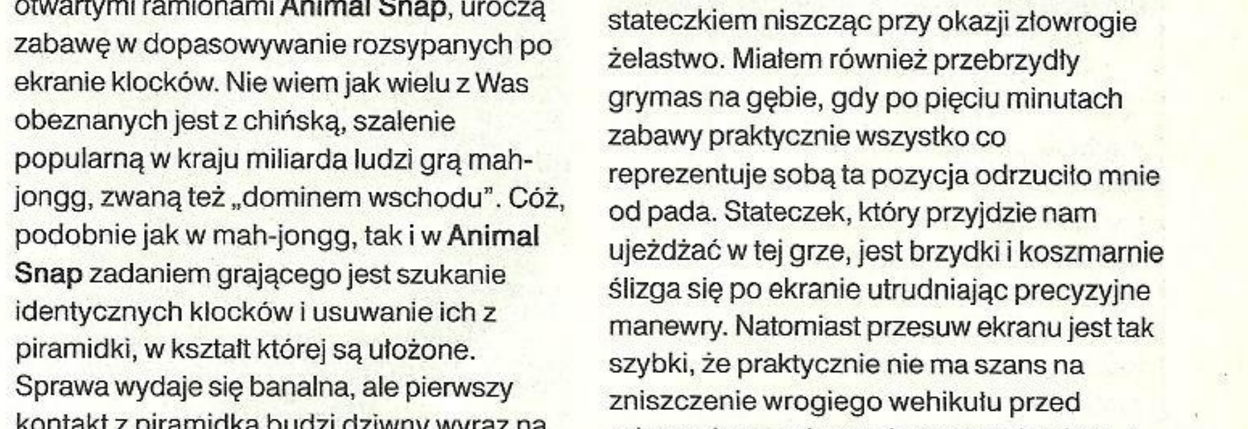
ANIMAL SNAP

W zalewie nowości (tfu, takie nowości poza Slugiem to....) na PS one nie mogło zabraknąć gry logicznej. Powitajcie z otwartymi ramionami **Animal Snap**, uroczą zabawę w dopasowywanie rozsypanych po ekranie klocków. Nie wiem jak wielu z Was obeznanych jest z chińską, szalenie popularną w kraju miliarda ludzi grą mah-jongg, zwaną też „dominem wschodu". Cóż, podobnie jak w mah-jongg, tak i w **Animal Snap** zadaniem grającego jest szukanie identycznych klocków i usuwanie ich z piramidki, w kształt której są ułożone. Sprawa wydaje się banalna, ale pierwszy kontakt z piramidką budzi dziwny wyraz na twarzy. Klocki należy tak odkrywać, aby za każdym następnym ruchem mieć możliwość odnalezienia innej pary. Dodatkowo grę utrudnia fakt, że zdejmowane klocki muszą znajdować się na jednej z krawędzi piramidki. Ech, zagmatwane. I taka jest ta niepozorna, na pierwszy rzut oka straszliwie dziecinna gra. Nie zabrakło bonusów. Niektóre kombinacje klocków dorzucają kilka sekund do zawzięcie odliczającego czas zegara. Inne powodują, że z boku ekranu układa się napis „Bonus", a wraz z nim możliwość zagrania na mini-strzelnicy. Grafika jest bardzo cukierkowa i przekolorowana. Sama gra spodoba się raptem kilku osobom. Czekamy na jakiś porządny tytuł dla 100 mln posiadaczy PS one. A nie kolejną, dziwaczną, średnio grywalną, logiczną przeprawę. **[3/10]**



STRIKE FORCE HYDRA

Lubicie dwuwymiarowe strzelanki, w których pokazany od góry samolot bojowy sieje spustoszenie w szeregach nadlatującego żelastwa? Jasne, każdy lubi. Im więcej zamieszania na ekranie, im gęściej od kolorowych pocisków, dopałek i bonusów, tym lepiej. Jeszcze dziesięć lat temu zakopcone papierosami budy, zwane salonami gier dosłownie tonęły w tego typu grach. Dziś gatunek strzelanin widzianych z góry jakoś wymarł. Miałem ogromny uśmiech na twarzy, gdy zaraz po włączeniu **Strike Force Hydra** okazało się, że oto polatam sobie jakimś nielicho uzbrojonym stateczkiem niszcząc przy okazji złowrogie żelastwo. Miałem również przebrzydły grymas na gębie, gdy po pięciu minutach zabawy praktycznie wszystko co reprezentuje sobą ta pozycja odrzuciło mnie od pada. Stateczek, który przyjdzie nam ujeżdżać w tej grze, jest brzydki i koszmarnie ślizga się po ekranie utrudniając precyzyjne manewry. Natomiast przesuw ekranu jest tak szybki, że praktycznie nie ma szans na zniszczenie wrogiego wehikułu przed uderzeniem w niego własnym pojazdem. A życie jest jedno i po kraksie „zabawa" zaczyna się od nowa. Ech, być może przyda się Wam informacja, że gra podzielona jest na strefy, a te składają się z kilku plansz, na końcu których lata sobie boss.
Dziwny jest ten tytuł. Gdyby nie schrzanione sterowanie i szalony scrolling, ocena byłaby wyższa. **[3/10]**



PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Tym razem nie narzekamy, a marzymy... Nie tylko o Polsce na Mistrzostwach Świata w 2006 i następnym Euro. Schumi odpowiedział na nasze wezwanie i wypatrzył jeszcze kilka błędów, a także dorzucił cegiełkę do naszych marzeń. Aha, Qoora brał udział w czerwcowym turnieju Poznaniu i coś mu nie poszło, ale relacje skrobnął. [Amar & Marcellus] marcellus@neo-plus.pl

■ MARZENIA NIE DO SPEŁNIENIA?

Przy wymienianiu elementów do poprawy w kolejnych odsłonach PES'a kierowaliśmy się jeszcze zdrowym rozsądkiem. Minął jednak miesiąc i dziś sami jesteśmy dziadka... Dziś nie będziemy się ograniczać. Dlatego poniżej możecie przeczytać, co takiego w serii od KCET'u naszym zdaniem mogłoby się znaleźć, a na co jeszcze nie wpadli programiści.

Go, go, go, go... Goool!

Zacznijmy od końca, od celebracji po zdobyciu bramki. Starsi wyjadacze sportówek pamiętają pewnie serię gier Kunio Kun. Mangowe postacie, z mangowym wdziękiem biorące udział w najróżniejszych dyscyplinach sportu. Wśród nich oczywiście piłka nożna. Gierka całkiem przyjemna – dla mnie [amar] powód do lansowania się po osiedlu po wygraniu kolejnego turnieju. Oprócz totalnie arcade'owej rozgrywki, strzału z przewrotki po uprzednim wybiciu się z głowy kolegi z drużyny i japońskich minusów, w zabawę wliczone zostały sposoby na celebrację strzelonego gola. Trzeba dodać, że samemu wybierało się „ruchy", które ukryte były pod przyciskami pada. Podskok, salto w powietrzu, samolocik, krzyk, bieganie po boisku, zdjęcie koszulki, chcielibyście tak?

Pokaz mody futbolowej

Do wyboru są dwa rodzaje strojów, jednak większość drużyn ma aż trzy wariacje uniformów. Co zrobić? Zaaplikować je do gry oczywiście. Naprawdę źle się gra Juventusem w różowych koszulkach (brawo dla projektantów) przy ciemnogranatowym ubiorze Realu. Doskonałym przykładem drużyny z trzema strojami jest AS Roma. W swojej ofercie mają schemat całkowicie biały, całkowicie czarny oraz czerwono (koszulki) biały (spodenki). Dobrze by było, gdyby Konami uwzględniło ten malutki szczegół. Kolejna sprawa to obuwie i ilość dostępnych modeli. Niby jest ich dużo, ale nie na tyle, żeby po jakimś czasie nie zaczęły się nużyć. Proponowalibyśmy dodatkowe modele do kupienia w PES Shop. A w ogóle najlepszym wyjściem byłoby danie graczowi wolnej ręki i możliwość stworzenia w edytorze własnego modelu korków. Piłek też jakby mało, aż jedna... Optujemy za możliwością dokupienia nowych piłek i wyboru jednej z nich w przedmeczowym menu. Nie żeby tylko o ubiorach pisać... Stadioniki! Proszę drogich czytelników, rozmiary stadionów w relacji z ich rzeczywistymi odpowiednikami są... Hmm, nieproporcjonalne? Właśnie. Gramy na skromniutkim Highbury Arsenalu i czujemy się tak samo, jak na wielkim Santiago Bernabeu Realu. Rozmiar murawy jest OK, ale nie otoczenie. Graficy nie uwzględnili, że na jednym z nich aż czuć ciasnotę, a na drugim rozmach i wielkość, przez co praktycznie nie da się odczuć charakterystycznej dla danej miejscówki atmosfery. Pisać o stadionach i nie wspomnieć o murawie byłoby błędem, więc spieszymy z pomysłem. Jak wiadomo gra się w różnych warunkach, na różnych murawach. Pomysł dotyczy bump-mappingu. My byśmy tam chcieli się przejrzeć w kałuży na boisku i policzyć pojedyncze źdźbła.

Screeny z Winning Eleven 8 napawają optymizmem - oj, niedługo będzie się działo!

Ole!

Kibice. Duży minus za nich. Płaska bitmapa okraszona jakimś kolorkiem odpowiadającym barwom klubowym bądź reprezentacyjnym, machająca gigantycznymi flagami... Błe! Gdzie czapki, szaliki, pomalowane twarze, piękne kibicki? Choć to może przesada – żaden sprzęt nie pociągnie póki co kilku tysięcy animowanych ludzików, ale od czego są marzenia? Ale przede wszystkim gdzie są chóralne śpiewy kibiców, w końcu każda drużyna i reprezentacja ma swój hymn, że przywołamy choćby oklepane „You never walk alone" Liverpoolu. Kiedyś czuć było, że gra się np. z Brazylią, jak tylko usłyszało się bębny – gdzie to się podziało? Mamy nadzieję, że wróci kiedyś i to w zwielokrotnionej liczbie.

Oddaję głos do studia w Warszawie...

Skoro w telewizji przed, po, i w czasie meczu, mamy relację i analizę spotkania w studiu telewizyjnym, to czemu KCET nie mógłby się pokusić o taki bajer? Zamiast pokazywania samych powtórek w czasie przerw i słuchania tej samej durnej melodii chcielibyśmy zobaczyć, co mają do powiedzenia eksperci. Ale jacyś nieźli, a najlepiej nasi – np. chętnie posłuchalibyśmy pana Gmocha opowiadającego, że Figo strąca niecelnymi strzałami gołębie, hehe. Komentarz też by się lepszy przydał, ale to marzenie również należy do gatunku ściętogłowych – wszyscy od lat trąbią, że komentarz w PES jest denny, ale Konami jakoś nie kwapi się do jego poprawienia. Ale jak popuszczać wodze fantazji to na całego – Borek i Smokowski to nasze typy na komentatorów wydarzeń na boisku w polskiej wersji językowej.

I ty zostaniesz „Runim"...

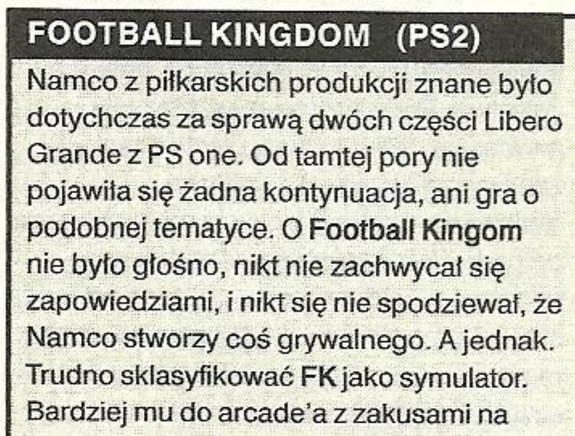
Master League może i jest jakimś rodzajem kariery. Jest nawet możliwość wytrenowania swojego zawodnika, niezbyt rozbudowana, bo opierająca się wyłącznie na podbijaniu statystyk dzięki punktom uzyskanym za wygranie meczu. A co powiedzielibyście na tryb kariery jednym zawodnikiem? Zaczynamy od głębokich rezerw. Trenujemy. Pokazujemy się z dobrej strony w jednym z meczów i nagle sypią się oferty. Oczywiście rozgrywka nie ulegałaby zmianie, dalej kierowalibyśmy cała drużyną, z tą różnicą, że grałby w niej nasz zawodnik. Oczywiście zarabiamy kasę, kupujemy sobie nowe buty, podpisujemy kontrakty. Role jakby różne od tych, które pełniliśmy w poprzednich częściach PES. Tym razem stalibyśmy się zawodnikiem, nie menadżerem/trenerem.

Z ostatniej chwili

Marzenia się spełniają, przynajmniej niektóre. Koszulki będą się brudzić, a sędzia raźno pomykać po murawie, na której pozostaną ślady po ostrzejszych starciach. W Master League też zmiany – np. starzenie się zawodników i kończenie przez nich kariery. To wszystko w najnowszej odsłonie gry od KCET – Winning Eleven 8. Już w

FOOTBALL KINGDOM (PS2)

Namco z piłkarskich produkcji znane było dotychczas za sprawą dwóch części Libero Grande z PS one. Od tamtej pory nie pojawiła się żadna kontynuacja, ani gra o podobnej tematyce. O **Football Kingom** nie było głośno, nikt nie zachwycał się zapowiedziami, i nikt się nie spodziewał, że Namco stworzy coś grywalnego. A jednak. Trudno sklasyfikować **FK** jako symulator. Bardziej mu do arcade'a z zakusami na symulator. A to za sprawą innowacyjnego systemu podań, o którym za chwilę. Intro w stylu teledysków Gorillaz to też wyjątek od reguły. Zrobione w cell shadingu pozytywnie nastraja do gry. Szybkie przejście do menu... i nie widać nic nadzwyczajnego. Ot, meczyk towarzyski, puchary, liga oraz Kingdom League. Ciekawostka – niby Namco wykupiło licencje na nazwiska, ale drużyny klubowe nie mają swoich odpowiedników w rzeczywistości – ich składy to mieszanka gwiazd z najlepszych światowych lig. Oprócz tego do wyboru są oczywiście także reprezentacje.



Aż trudno uwierzyć, że Namco udało się zrobić coś świeżego w temacie piłki. A jednak! Wspominany już system podań sprawdza się wyśmienicie i wygląda mniej więcej tak: przed zawodnikiem, nad którym aktualnie sprawuje się kontrolę, widnieje krzyżyk symbolizujący kierunek lotu piłki. Przy pomocy gałki steruje się nim (wskaźnik reaguje szybciej na wychylenia gałki niż ma to miejsce w przypadku zawodnika) i wybiera obszar boiska, na który chce się posłać futbolówkę. Jest to o tyle dokładne i precyzyjne, że na długo przed wyjściem z własnej połowy można zaplanować sobie rozegranie akcji. W kwestii strzałów nie wprowadzono żadnych innowacji – jest arkejdowo. Przy wrzutce na pole karne wystarczy wcisnąć dwa razy strzał, aby uderzyć z przewrotki, czy nożyc. Na myśl przychodzi FIFA i jej wątpliwa grywalność, ale w przypadku Football Kingom można sobie zapisać to nawet jako plus. Sterowanie zapożyczo... skopiowano z PES. Fani piłeczki od KCET będą się czuli jak w domu, bo identyczne jest rozłożenie przycisków. Gra się bardzo przyjemnie. Piłka nie jest baloniasta, dostępne zwody bardzo przydatne i efektowne, a poziom trudności niewygórowany. Nie jest to FIFA i nie jest to PES.

Grafika... jest uboga. To znaczy daleko jej do tej z wiadomej produkcji Konami, do tej z EA Sports też. Jest za to stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę, ładne boiska i przecudne animacje fauli, strzałów i przyjęć futbolówki. Tradycyjnie sfera audio została skopana dzięki dwóm miłym panom, których pasją jest komentowanie meczów zza stolika z piwem, czego efekty da się usłyszeć podczas rozgrywki. Sytuację minimalnie ratuje muzyka przygrywająca w menusach. Jest jej mało, fakt, ale skutecznie uprzyjemnia czas spędzony przy telewizorze. Gdy podsumować to wszystko, można pokusić się o stwierdzenie, że Football Kingom to miła i bezstresowa alternatywa dla PES'a i rewelacyjna w porównaniu z FIFA'mi gierka. Aż dziw bierze... Brawo Namco! A my zapraszamy tymczasem do imporciku, bo o wersji zrozumiałej dla reszty świata (znaczy anglojęzycznej) póki co nic nie wiadomo.

Amar

sierpniu w Japonii, zaś w następnym numerze napiszemy o tym wszystkim, co uda nam się zrozumieć z tych połamanych krzaczków.

■ LIST: PRO EVOLUTION SOCCER jako idealny symulator piłki nożnej, ale czy mogło być lepiej...?

Wiadome jest, że PES nie ma ŻADNEJ konkurencji, jeżeli chodzi o gry o tej tematyce, ale nie jest to gra pozbawiona błędów. Poniżej wypisałem rzeczy, które mi nie pasują, albo które należałoby wprowadzić.

Zachowanie bramkarza
- bramkarz zachowuje się świetnie i porusza płynnie, ale straszny jest widok, gdy prawie na linii pola karnego łapie z rozbiegu piłkę w powietrzu i zamiast wylecieć z nią poza pole, zatrzymuje go niewidzialna ściana. Mógłby przecież najwyżej wypuścić piłkę, kiedy wie, że nie wyhamuje przed linią. Jeżeli łapie piłkę ze wślizgu, to mógłby wyjść ciałem poza pole karne, a piłkę na wyprostowanych rękach trzymać w granicach pola.
Taka sama sytuacja zdarza się, gdy golkiper leci z piłką po mocnym strzale do bramki. Mógłby ją w ostatniej chwili wyrzucić nad poprzeczkę. No, w ostateczności byłaby bramka, trudno :)

Fakt, przeoczyliśmy to – przy liniach ograniczających pole karne bramkarz powinien wykopywać lub piąstkować piłkę jak najdalej, lub za linię boczną.

- wykop piłki przez bramkarza po złapaniu jej jest zdecydowanie za wolny. Przecież on stoi, jakby go zamurowało! Przy końcowych minutach powinien się śpieszyć z wybiciem, a gdy chcemy wyrzutu z ręki, to powinien się rozpędzić i rzucić jak najdalej. Taka sytuacja ma miejsce w prawdziwych meczach, gdzie liczy się precyzja rzutu, bo nie zawsze wybicie z nogi wyjdzie.

- fajnie by wyglądało, jakby bramkarz łapał się za poprzeczkę. [...]

- gdy następuje mocny strzał przy słupku, np. z wolnego, to powinna istnieć możliwość kolizji bramkarza ze słupkiem.

Racja, i na dokładkę mógłby załapać jakąś kontuzję. Czasami.

- [...] najczęściej bramkarz przenika przez swoich zawodników. Fajnie by wyglądało, gdyby się zderzyli ze sobą obrońca z bramkarzem.

- powinien być wybór, gdy chcemy, aby pod koniec meczu przy rzucie rożnym nasz bramkarz stanął pod bramką przeciwnika. Taka sytuacja następuje przy remisach, ale tylko w „injury time".

W ogóle powinna być możliwość wybierania sobie zawodników uczestniczących w stałych fragmentach gry – np. najwyżsi obrońcy w pole karne, a kurduple asekurują własną bramkę. Na razie jednak jest, jak jest...

- bramkarz powinien pokazywać swoje emocje, np. gniew, radość, złość. Mógłby poklepać obrońcę po głowie po udanej obronie, albo wydrzeć się na swoją drużynę (niby cos takiego jest, ale to za mało).

Otoczenie
- po wybiciu piłki w trybuny, ktoś powinien ją podawać nam do ręki, kibice, albo pionki.

- dlaczego nie widać trenerów drużyny (o sędziach nie wspomnę), ani ławki rezerwowych?

No przynajmniej sędziów będzie już widać. Flagi też jakieś powiewają...

- fajnie by było oglądać zadymę na trybunach ;)

Nie, nie fajnie, tak samo jak nie fajnie byłoby oglądać jak zawodnicy plują na siebie.

- jakieś serpentyny, papiery, balony mogłyby latać i leżeć na boisku.

- mile widziany byłby lekki ruch bramki po mocnym strzale w słupek (ale nie przesunięcie, bez przesady).

- zdecydowanie chciałbym zobaczyć prawdziwy deszcz, a nie parę kropli na ekranie, Tak samo extra wyglądałaby gra na śniegu!!! Ślady po piłce, pomarańczowa piłka, ciepło ubrani zawodnicy.

Zdecydowanie tak, śniegu bardzo brakuje.

- na ważnych meczach, np. w finale, na boisko mógłby wybiec golas :)

Eeee, a po co?

Edytowanie zawodnika
- fajnie by było edytować swój własny sposób cieszenia się po zdobyciu gola. Można by było nagrać krótką sekwencje ruchów, jakie nasz zawodnik ma wykonać.

- rozmiar buta byłby przydatny też, im większa stopa, tym lepsze dojście do odchodzącej piłki.

To już chyba przesada i na dokładkę niepotrzebne mnożenie szczegółów.

- co powiecie na edytowanie klaty zawodnika? Po strzelonej bramce zdejmowałby koszulkę.

Podobno w WE8 zawodnicy będą zdejmować koszulki i na dokładkę będzie można coś napisać sobie na podkoszulku. "Dla mamy", hehe.

- czemu nie ma edytowania stroju bramkarza?

Piłkarze
- czasem jest tak, że rozpędzony zawodnik biegnący w stronę autu za piłką musi hamować, aby nie wlecieć w bilbordy. Ja bym chciał zobaczyć jak on je przeskakuje, albo się w nie wbija.

- nie wiem, czy zauważyliście, ale zawodnicy po strzelonej bramce maja skłonności do zachowań homoseksualnych, że tak się wyrażę. Przecież, gdy się cieszą w grupie, to wygląda to jakby robili co innego. Nie rozumiem czasami tych japończów :)

Nie tylko ty, nie tylko...

- dlaczego piłkarz po odebranej mu znienacka piłce stoi jak wryty! Powinien być nieco zaskoczony, ale bez przesady. Mógłby zrobić ostry zryw w inną i z lekkim opóźnieniem gonić od razu za przeciwnikiem, a nie stać i czekać nie wiem na co. Nie trwa to może długo, ale jest wkurzające.

Z drugiej strony bardzo wkurzające byłoby, gdyby zawodnicy ciągle zabierali sobie piłkę, bo strasznie szybko „budziliby" się po stracie. Zresztą w WE7 International naprawdę reagują już bardzo szybko, więc możliwe, że w Pro Evolution Soccer 4 też będą.

- zawodnik po podaniu piłki koledze powinien szybko, albo wracać na swoja pozycję, albo się mu wystawić. Nie raz się denerwowałem, kiedy po podaniu piłki do innego kolesia, podający stawał w miejscu i czekał przez chwilę na coś, a ja nie miałem komu odegrać. Jest niby to zagranie z R2, ale ja nie chce czasem, aby mi się wysuwał na chama do przodu, ale aby wbiegał w pole karne. [...]
Pomysłów miałem więcej, ale niektóre wyleciały mi z głowy. Mam nadzieje, że spodobają Wam się te, które podałem i przyznacie mi racje w uwagach do PES. Życzę Wam jeszcze większej frajdy z grania w najlepszą grę pod słońcem przy spotkaniu się z następną częścią, ja już nie mogę się doczekać.
SCHUMI

Dzięki, niektóre pomysły i uwagi są naprawdę dobre, czekamy na następne listy! Do przeczytania za miesiąc...

Turniej PES3 – Poznań 20 czerwca

Mistrzostwa Europy w piłce nożnej rozgrzewają do białości chyba wszystkich fanów futbolu na Starym Kontynencie, ale to nie jedyne zawody piłkarskie, które w czerwcu zaprzątają głowy Europejczyków... no dobra, Polaków... ech, tylko tych Polaków, którzy grają w PES3 i mogli 20 czerwca stawić się w Poznaniu. W porządku, być może zmagania piłkarzy na portugalskich boiskach zdobyły sobie nieco większą popularność, lecz nie zmienia to jednak faktu, że dla ponad dziewięćdziesięciu fanatyków Pro Evolution to właśnie turniej PES3 w Poznaniu był 20 czerwca najważniejszą imprezą.
Organizacją zawodów zajęli się panowie Don Elofante, Micgal oraz M@jk i muszę przyznać, że ze swojego zadania wywiązali się znakomicie. Dobra lokalizacja – dom kultury „Krąg" – odpowiednie rozłożenie zawodów w czasie oraz stworzenie niepowtarzalnej atmosfery (a to, między innymi, za sprawą piłkarskiej muzy sączącej się niemal cały czas ze sporych głośników) sprawiły, że chyba każdy z uczestników jeszcze przez długi czas będzie wspominał tę imprezę jako niezwykle udane przedsięwzięcie. Całość rozpoczęła się bez zbytnich opóźnień koło godziny 10. Zawodnicy w dziewięciu grupach walczyli o punkty, które miały im pozwolić przejść do fazy pucharowej. Z każdej grupy na awans miały szansę cztery osoby, z tym, że gracze plasujący się na czwartej pozycji musieli rozegrać baraże, aby w fazie pucharowej znalazło się równo 32 zawodników (przechodziło więc 5 osób z czwartego miejsca). Należy wspomnieć, że to chyba pierwszy turniej, na którym spotkałem się z takim zróżnicowaniem drużyn. I nie chodzi tu już tylko o całkiem niezły Ekwador pana Hobbitha, ale także o rewelacyjną Polskę Acuna oraz świetną Japonię Szymka. Szczerze mówiąc, nie wiedziałem, że tak skutecznie można wymiatać polskimi zawodnikami, a to, co pokazała Japonia wprawiało w podziw niejednego gracza obserwującego mecze Szymka. Zresztą ogólnie rzecz biorąc poziom zawodów był naprawdę wysoki, do czego wydatnie przyczyniły się osoby grające Anglią, które to wykazywały nieziemsko wysoki „skill" oraz refleks. Kiedy o godzinie 17 rozpoczęły się wreszcie rozgrywki pucharowe, emocjom nie było końca. Kosmiczne strzały, dogrywki, karne, łzy szczęścia i rozpaczy (no dobra, może nie łzy, ale okrzyki na pewno, hehe) oraz koronkowe akcje – to wszystko nie pozwalało oderwać kibicom oraz zawodnikom oczu od ekranów telewizorów i jednocześnie pokazywało prawdziwe piękno wirtualnego futbolu. Po ciężkich bojach do finału trafili w końcu Maciej Rozmyty oraz Jaro, obaj grający reprezentacjami Anglii. Nie przesadzę chyba zbytnio, jeśli napiszę, że finał był faktycznie najbardziej emocjonującym meczem w całych zawodach. Akcja za akcję, faul za faul, łapówka za zwycięstwo... Oj, chyba się troszkę zapędziłem. A tak na serio, to obaj zawodnicy wykazali się ponadprzeciętnymi umiejętnościami i doskonałą znajomością gry, ale to Jaro okazał się ostatecznie lepszy pokonując przeciwnika w rzutach karnych 12:11 (po regulaminowym czasie meczu i dogrywce było 3:3). Jaro nie krył swej radości po zwycięstwie, odbierając z rąk organizatorów puchar oraz nagrodę w wysokości 300 złotych przy akompaniamencie Queen'owskiego „We Are The Champions". Gratulacje!
Bardzo udana impreza, bardzo ciekawe mecze i bardzo fajnie, że już na lipiec organizatorzy planują kolejną edycję turnieju. Więcej informacji u Micgala (mail micgal@o2.pl lub tel. kom. 602-210-327). Gratulujemy organizatorom świetnego pomysłu i nienagannej jego realizacji oraz życzymy powodzenia przy organizowaniu kolejnych turniejów. Mamy nadzieję, że już w lipcu spotkamy się na następnym turnieju!

Qoora

Klasyfikacja końcowa:
1. Jaro (Anglia)
2. Maciej Rozmyty (Anglia)
3. Nówka (Francja)
4. Hobbith (Ekwador)

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

Wakacjujcie się... A jak odpoczniecie, piszcie. Strasznie lubimy publikować fajne teksty. (gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl)

OSKAR invades SPAIN

Perspektywa wyjazdu do Hiszpanii wczesną wiosną wydawała się nad wyraz kusząca. W sam raz by zająć się czymś pożytecznym przez miesiąc i wrócić do kraju na początku maja, kiedy już wiosna zawita doń na dobre. Oczywiście musiało się to wiązać z porzuceniem na jakiś czas redaktorskich obowiązków, ale czego się nie robi dla Hiszpanek. Zacznijmy jednak od początku.
Prężnie rozwijający się w naszym kraju oddział firmy Electronic Arts usilnie zabiega o przyzwoitą jakość wydawanych przez siebie produktów, również tych na konsole. Jeśli się nie mylę, jak do tej pory mieliśmy okazję obserwować pierwsze nieśmiałe, pionierskie kroki w postaci dwóch części gier opartych na przygodach Harry'ego Pottera oraz nad wyraz dobrego Powrotu Króla. Co w nich było nowatorskiego? Jedna, niespotykana dotychczas w grach na PlayStation 2 opcja w menu wyboru języka: POLSKI.

Najpierw konieczność opuszczenia mojej przepięknej, spokojnej, łódzkiej metropolii wczesnym rankiem, by pociągiem dotrzeć do Warszawy, na Okęcie. Dokuczliwa senność i z trudem koncentrowana uwaga, by nie zasnąć i nie dać się obrobić z bagażu już na początku podróży. Cóż - polskie realia. Na szczęście nawet w Polsce można liczyć na przyjaciół, którzy pomogą z bagażem i jeszcze pancerno-obronnego laptopa pożyczą (Aniu, Marcinie - wielkie dzięki!). Chwila odpoczynku w ich apartamencie i już trzeba wzywać taxi na lotnisko. Na szczęście Warszawa to nie Madryt i udało się nie tylko dogadać po polsku, ale także dojechać na miejsce w kilkanaście minut i nie zapłacić za to 25 Euro, ale kilkanaście złotych. Odbiór biletu lotniczego, nadanie bagażu, kontrola paszportowa... To poszło gładko, podobnie jak start samolotu.

Lokalizacja ważna rzecz. Jak wiadomo, nasz kraj jest pod tym względem na tyle zacofany, że niejako wymusił na konsolowcach przywyknięcie do braku ojczystej wersji językowej i uznawania tego faktu za normalny stan rzeczy. Bo czemuż tu się dziwić? W TV lektor czyta listę dialogową filmu, gdy tymczasem w Niemczech praktycznie każdy film emitowany w telewizji zasłużył sobie na dubbing. Doszło nawet do tego, że niemieccy lektorzy zatrudniani są etatowo by przez wiele lat, niezmiennie podkładać głos pod daną gwiazdę filmu. U nas coś takiego jest nie do pomyślenia w TV, a co dopiero w tak „marginalnej" dziedzinie rozrywki za jaką brane są gry wideo. Osobiście jestem przeciwnikiem dubbingu, ale chyba musicie przyznać, że *Shrek* w wersji polskiej brzmiał naprawdę swojsko, a całość robiła profesjonalne wrażenie. Podobnie było z *Epoką Lodowcową* i tak samo będzie zapewne z drugą częścią przygód zielonego ogra. Filmy dla dzieci są dzięki dubbingowi bardziej przystępne i łatwiej przyswajalne. Ale polskiego dubbingu w grze na PS2 się nie spodziewałem. Napisów owszem. Ale nie dubbingu.

Przesiadka w Amsterdamie również jakoś się udała. Wielkie lotnisko najeżone jest setkami informacyjnych tablic, które nie pozwoliły mi zgubić się w labiryncie. W samolocie stewardessy linii lotniczych KLM były sympatyczne i apetyczne, a młoda japonka siedząca obok mnie okazała się nie tylko mówić po angielsku, ale również wiedzieć czym są gry wideo i że istnieje kraj zwany "Poland" (!). Po paru godzinach wylądowałem w Madrycie, by usłyszeć "Hola, buenos dias!" i potok innych hiszpańskich słów, które miały mi towarzyszyć przez najbliższe tygodnie dzień w dzień. Odebrałem bagaż, odszukałem wyjście i postój taksówek. Taksówkarz nie mówił po angielsku, ale z odczytaniem adresu z kartki na szczęście nie miał problemów, a parę hiszpańskich zwrotów, które przezornie zapamiętałem przed wyjazdem, pomogły mi dotrzeć do hotelu. Na miejscu czekała na mnie redakcyjna (z redakcji mojego serwisu, Imperium Gier) koleżanka zajmująca się wersją na PC oraz Nuno z Portugalii oraz Jan z Czech. Poszliśmy na kolację do meksykańskiej restauracji, gdzie zdążyłem się nieco zapoznać z nowymi znajomymi i rzucić okiem na tamtejsze ceny. Za danie z kurczaka i szklankę coli zapłaciłem nieco ponad 10 euro. Krewetki w panierce, były tańsze, a równie smaczne.
Hotel odznaczał się całkiem dobrym standardem. Niektórym doskwierał brak basenu i siłowni, mnie zaś – brak stałego łącza do internetu czy większej ilości anglojęzycznych kanałów w TV. Jednakże rekompensowały to komfortowe pokoje i miła obsługa. Koniec końców – nie przebywaliśmy w naszych pokojach przez dużą część doby, a łóżka na szczęście były wielkie i wygodne.

Takie było też początkowe założenie. Angielskie audio plus polskie napisy w cutscenkach, polskie komunikaty i wszystkie inne teksty pisane. Wyposażony w skrypt zawierający wszystkie kwestie i komunikaty pojawiające się w grze, aparat cyfrowy do szybkiego „łapania" screenów oraz wczesną wersję alpha gry Harry Potter i Więzień Azkabanu byłem gotów do pracy. Po uzyskaniu dostępu do narzędzia umożliwiającego raportowanie błędów, zacząłem przebijanie się przez potężnie zabugowaną grę, po drodze cykając fotki, wyszukując błędy i przesyłając coraz to nowe opisy bugów do developerów, pracujących nad ich usunięciem, proszących o dodatkowe informacje i marudzących nad niewykonalnością żądanych zmian. Niestety, w praktyce nie zawsze wszystko szło tak gładko, jak w teorii.

W związku z koniecznością przerwania testów na święta Wielkiej Nocy, siódmego kwietnia czekała mnie podróż powrotna, ponownie z przesiadką. Muszę przyznać, że miło było znów usłyszeć na ulicach ludzi rozmawiających po polsku. Przy okazji załapałem się na wielkanocne śniadanie i odwiedziłem znajomych, do których – jak się okazało – kartki z Hiszpanii jeszcze nie zdążyły dojść. Po paru dniach odpoczynku zostałem poinformowany przez Kasię z EA, że bilet na samolot już czeka i muszę ponownie przygotować się do podróży. Tym razem miałem bezpośrednie połączenie z Madrytem, a stewardessy LOT-u, choć mniej urodziwe, były równie sympatyczne jak te pracujące dla KLM-u. No i mówiły po polsku! Na miejsce dotarłem bez problemów, podobnie do hotelu. Następnego dnia czekała mnie już dobrze znana droga do siedziby EA. Najczęściej jeździliśmy metrem, nie taksówkami. Było równie szybkie i niezawodne, a umiejscowienie naszego hotelu w samym centrum miasta, zaraz obok dużej stacji metra, stwarzało bardzo dogodne warunki.

Usunięty w jednej wersji błąd potrafił powrócić w kolejnej, a innych problemów również nie brakowało. Jednakże, kiedy gra zaczęła nabierać kolorów i weszła w lepiej wyglądające stadium, stwierdzono, że przecież nasza też mogłaby mieć dubbing... I wtedy się zaczęło. W Polsce po raz kolejny zaprzęgnięto do pracy aktorów, którzy użyczyli głosów do wersji PC. W kilka dni zrealizowano nagranie wszystkich kwestii z listy dialogowej – ponad trzydziestu różnych postaci. Moja rola – sprawdzenie i przesłuchanie tysięcy plików dźwiękowych przy użyciu specjalnego programu. Zbadanie zgodności, sensu, zgłoszenie części do poprawienia. Następnie wiele godzin żmudnej roboty z weryfikacją nazw plików. Mimo świetnej jakości monitora, po kilkunastu godzinach moje oczy wyglądały jak nasza flaga narodowa. Przekrwione jak diabli. Jeszcze tylko dobranie odpowiednich emotów (dźwięki wyrażające emocje), stworzenie listy wszystkich plików i upload całości na odpowiedni serwer. I oczekiwanie na polską wersję. Wydaje się proste? Zapewniam, że takie nie było.

W pracy czuło się swojski klimat. Ładny, nowoczesny budynek, miła pani sekretarka, wszędzie standy z najnowszych gier EA, szklana ściana z ogromnym logiem Electronic Arts. To było wejście. W biurze zaś – raj dla gracza. Wszędzie konsole, joypady, góry innego osprzętu służącego do grania. Wszystko w najróżniejszych odmianach i rodzajach. Moje stanowisko pracy wyglądało podobnie jak 30 innych. Osiemnastocalowy monitor LCD do którego podpięto miniaturowego PC o dość porządnych parametrach (delikatnie mówiąc), choć grać miałem nie przegrzewając umieszczonego w nim najnowszego Radeona, bo na podłączonej do tego samego monitora peesdwójce z pięknym napisem TEST na wierzchu. LCD wyposażony był w funkcję PIP, więc bez problemu mogłem pracować na PC obserwując grę w okienku o regulowanym rozmiarze.

„Płacą mu za granie" – to jedno z najbardziej denerwujących stwierdzeń, jakie człowiek zajmujący się zawodowo grami może usłyszeć. Czy to redaktor, czy betatester czy właśnie tester lokalizacji. Taka robota to niestety nie bułka z masłem, a nienormowane godziny pracy potrafią najbardziej dać się we znaki. Bo choć jednego dnia będzie do roboty niewiele, ponieważ programiści właśnie pracują nad nowym buildem i pozostaje na niego oczekiwać, to już następnego, szczególnie, gdy zbliża się termin ukończenia gry, z biura po raz kolejny wychodzi się o 3 w nocy by następnego dnia rano przywędrować do pracy i kontynuować robotę.

Bilans całkiem dobry - 6 startów, 6 lądowań. Operacja zakończona pomyślnie, powrót do Łodzi. Tu juwenalia (byłem, a co!) i pseudokibic zastrzelony pseudogumowym pociskiem... Mnie, obserwującemu fakt, że w Madrycie jakoś nikt nie rzucał się na ludzi trzymających w rękach telefon, zdarza się jeszcze wyciągnąć komórkę w bardziej egzotycznych dzielnicach mojego uroczego miasta, co działa na niektórych jego mieszkańców jak krew na rekiny, ale powoli powracam do polskiej nienormalności. Może skoro gry na PS2 normalnieją, inne aspekty życia również ulegną zmianie?
Oskar

CZYTELNICY NADESŁALI

Przegapiona Rewolucja?

Rewolucja to coś pięknego. Dzięki niej cały świat staje się lepszy, a developerzy dostarczający nam coraz nowsze gry mają dodatkowy cel. Może nie tak istotnych dla nich jak kolejne rzędy cyferek na koncie ale zawsze jest to jakaś dodatkowa motywacja. Przynajmniej dla tych ambitniejszych twórców.
W erze 128-bitowych maszyn zabrakło rozwiązań przełomowych na miarę Maria 64 czy MGS'a. Pretendenci do takiego tytułu według mnie nawet nie otarli się o to miano. Pływanie statkiem, cellowa grafika czy w końcu tytułowe sterowanie wiatrem to za mało by uczynić z GaCkowej Zeldy coś więcej niż grę świetną. Kontynuacja przygód Snake'a po elektryzującym wstępie funduje nam zbyt duże zaskoczenie, by wszyscy to docenili. Brak istotnych zmian w systemie gry to następny argument przemawiający na niekorzyść drugiego MGS-a. Burzliwie zapowiadany występ Mariana w SMSie okazał się ledwo bardzo dobry, wręcz zawiódł wszystkich fanów pulchnego hydraulika. Czyżby więc na obecnej generacji konsol nie miała miejsca żadna rewolucja? Rewolucja drodzy państwo przeszła nam koło nosa...
...I o dziwo nawet pojedyncze jednostki tego nie wychwyciły. Wielu z was pewnie urządza sobie teraz niemałą burzę mózgów starając się wpaść na tytuł, o którym traktuje ten tekst. Koniec biadolenia - Animal Crossing to właśnie ta gra.
Zaskoczeni? Ci co nie grali - na pewno. Zresztą nie ma się co dziwić: w Polsce, podobnie jak i w prawie całej Europie tytuł ten jest po prostu niedostępny. Uwierzcie mi jednak na słowo, że import w tym wypadku jest wielce wskazany, bo któżby nie chciał doświadczyć przełomowych rozwiązań?
Zacznę od wyjaśnienia zasad, którymi kieruje się świat AC, bowiem mało kto tak naprawdę wie o czym jest ten tytuł. Na początku przeprowadzamy się do nowego miasta, bez kasy, bez przyjaciół na miejscu, a nawet bez dachu nad głową. Rozwiązania tych problemów same się znajdują, jednak by je rozwiązać, trzeba wykazać się dużym samozaparciem i wielokrotnie podporządkować się konsoli. Musicie bowiem wiedzieć, że jeżeli za oknem pustka, a księżyc lekko rozświetla niebo, to samo dzieje się w Animalu. Fajnie, nie?
A wszystko to dzięki zegarowi siedzącemu w kostce. Wiem, że to żaden przełom, ale to wierzchołek góry lodowej usypanej z wielu jeszcze oryginalniejszych rozwiązań. Sam fakt, że nie raz będziecie gonić z zajęć na wariata do domu, bo o 18 będzie niepowtarzalna persona w mieście wydaje się niesamowity, czyż nie? Dodatkową motywacją jest to, że w wypadku nie dotarcia na odpowiednią godzinę okazja przepada nieodwracalnie, a próby przestawienia daty czy godziny w konsoli kończą się tragicznie (nie polecam). Mało Wam? Co powiecie na to, że w Waszym mieście może żyć również Wasza siostra, dziewczyna, babcia, ktokolwiek! Wprowadza się zaraz obok, stajecie się sąsiadami i to wszystko na jednej konsoli i jednej karcie pamięci - to już, sami przyznacie jest pewna rewolucja. Za pomocą linii kolejowych można podróżować do miast zamieszkałych przez dalszych znajomych! Wystarczy, że kumpel pożyczy Ci memorkę, a ty już możesz odwiedzić jego mieścine w wolnym czasie.
Rewolucja? Tak! Przez duże R!
Możliwość pisania listów może nie do końca sprawdza się, gdy grasz sam, jednak w przypadku, gdy któryś z twoich domowników również pogrywa w Animala okazuje się kolejnym, nieprawdopodobnie genialnym patentem. Siedzisz przed konsolą piszesz list, adresujesz go i wysyłasz na poczcie (tak, w AC jest urząd pocztowy) Nazajutrz gra np. Twoja dziewczyna na swoim save'ie i w jej puszce na listy pojawiają się twoje wypociny. Ktoś ma jeszcze jakieś wątpliwości? Przecież to jest genialne, nigdzie wcześniej niespotykane, po prostu przełomowe. A najciekawsze jest to, że przedmioty codziennego użytku dostępne w grze można sprezentować nawet znajomym żyjących po drugiej stronie oceanu. I to bez sieciowki i Internetu! Otóż konsola podaje nam kod, który przekazujmy kumplowi, a on po jego wpisaniu dostaje przedmiot do niego zaadresowany.
Wszystkie te patenty sprawiają, że Animal Crossing jest zupełnie inny. Sprawiają, że jest to tytuł wyjątkowy i niesamowicie grywalny, z którego można czerpać radość pratkycznie bez końca. Tym bardziej jeśli twoim sąsiadem w grze jest osoba naprawdę bliska twemu sercu. Gdy odwiedzisz jej domek, szybko dostrzeżesz, że maczała w tym swoje palce. Grająca muzyka przypomni Ci o jej ulubionym gatunku muzycznym, rozstawienie mebli, kolor podłogi i ścian zaprezentuje jej wrodzoną zdolność do wystrajania wnętrz i przyjrzyj się dobrze, bo kto wie, czy Twoje prawdziwe mieszkanie dzielone z wybranką nie będzie niebezpiecznie przypominało odpowiednika z gry. Animal Crossing to rewolucja pełną gębą.

Sanset

OD REDAKCJI: AC po niemal dwóch latach od premiery zmierza wreszcie do Europy. Ale przecież to jest właśnie słynne „the Nintendo difference", prawda?

CZYTELNICY NADESŁALI

ŚPIJ I GRAJ cz. 2 Jak to zrobić?

txt: CriseC.

Tekst Bogasa *„Śpij i graj"* w 65 N+ podziałał na mój mózg jak czerwona płachta na byka. Myśli ruszyły z kopyta, a w głowie kołatało się pytanie: jak to zrobić? Jak oszukać i sterować nim tak, żeby wykreowaną fikcję przyjął jako prawdę? Po kilku dniach zmagania się z materią udało mi się do „fiction" Bogasa, dodać trochę mojego „science". Z góry zaznaczam: nie próbujcie tego w domu. Wszystko, co napisałem to tylko hipotezy, poparte odrobiną wiedzy. Jeżeli znajdziecie w tekście jakieś nieścisłości (o ile w ogóle go przeczytacie), dajcie mi znać.
Najlepiej zawsze zaczynać od początku, więc zanim zapanujemy nad umysłami wszystkich ludzi, odpowiedzmy sobie na pytanie: skąd w mózgu biorą się wszelkie informacje? Jak to się dzieje, że widzimy, słyszymy i czujemy świat? Otóż, jak pewnie pamiętacie ze szkół, istnieje w człowieku coś takiego jak receptory – komórki czuciowe, które zbierają dane z otoczenia. Do naszych oczu dociera światło, do uszu dźwięk, do języka smak i tak dalej. Odbierane wrażenia mają różną naturę. Są to bodźce elektromagnetyczne (światło), fale cząsteczek powietrza albo związki chemiczne (zapachy i smaki). Receptory w skórze wykrywają nacisk i przekazują do mózgu wiadomości o tym, czy trzymamy coś w rękach, czy może ktoś na nas leży.
Fajnie, tyle dziwnych rzeczy na mnie wpływa, ale jak to się dzieje, że widzę, słyszę i czuję – spytacie? Nasze sprytne receptory wszystkie sygnały zamieniają na prąd, który poprzez neurony, czyli komórki nerwowe płynie do odpowiednich ośrodków w mózgu, a tam jest przetwarzany na obrazy, dźwięki i inne. Tak (w sporym uproszczeniu) powstaje obraz świata. Dane zewnętrzne są odbierane bardzo subiektywnie, w zależności od indywidualnych właściwości każdego organizmu. Inaczej czujemy zapachy, różnie odbieramy kolory. Nawet odporność na ból może być rożna (w wyniku uszkodzenia mózgu można przestać odczuwać ból całkowicie). Wystarczy mały katar, albo zapalenie ucha i już życie wygląda inaczej. Daltoniści też mogą nam coś o tym powiedzieć. Reasumując: informacja na „wyjściu" przetworzona przez centralny układ nerwowy jest różna, jednak na „wejściu " bodźce nie różnią się.
Wszystko to, co odbieramy w głowie sprowadza się do analizy określonej sekwencji impulsów elektrycznych. Przykładowo kolor czerwony to promieniowanie o długości fali 700nm, czyli o odpowiedniej energii. Padające na siatkówkę oka światło generuje impulsy elektryczne wysyłane do mózgu. Wystarczy poznać „kod" i pobudzając konkretne nerwy, odpowiednimi seriami prądu o określonym natężeniu wywołamy wrażenie koloru. Brzmi makabrycznie? Możliwe, ale przecież nie mówimy tu o 220V... Wystarczy komputer o odpowiednio dużej mocy obliczeniowej, który podłączony do mózgu wyśle pożądane impulsy i stworzy nam obrazy, których normalnie nie widzimy. Zaraz, zaraz... Podłączony? Ale jak? No właśnie, tu jest następny problem. Receptorów na ciele mamy od zarąbania, znaczy się miliony i podłączenie elektrod do każdego z nich jest bez sensu. Ani to wygodne, ani bezpieczne, ani ładnie nie wygląda. No i mówimy tu o konsoli do gier wideo, a nie jakimś mega-hiper wielkim generatorze zajmującym powierzchnię małego miasta.
Pomyślmy. Jaka jest droga impulsu? Receptory w skórze, nerwy, mózg. Najpierw nerwy: małe, lokalne dróżki, łączące się w duże, szerokie, szybko przepustowe autostrady. Jedną z takich dróg jest choćby nerw wzrokowy, który zbiera impulsy z oczu i biegnie ostatecznie do ośrodków wzrokowych w mózgu. Skoro nie podłączymy się do receptorów (nie chcemy wyglądać jak jeże, prawda?), to może do głównych nerwów, albo bezpośrednio do tego co mamy pod czaszką? Jak to zrobić? Bogas miał tutaj dobry pomysł – nanomaszyny. Neurony i mózg muszą przecież coś „jeść", czyli dochodzą do nich jakieś naczynia krwionośne. Mikromaszynki wraz z krwią powinny dotrzeć tam, gdzie chcemy – załóżmy, że do odpowiednich miejsc w mózgu. (Jak sprawić, żeby robot osiadł w konkretnym miejscu – tego jeszcze nie wykombinowałem). Tam wyślą impulsy elektryczne, które odbierane jako informacje z zewnątrz stworzą w głowie co tylko chcemy.
Jak je zmusić do tego wysyłania? W mojej wizji każdy robocik ma na pokładzie procesor, który drogą radiową komunikuje się z jednostką centralną – konsolą decydującą o jego funkcjonowaniu: wyślij taki, a taki impuls, w tym, a nie innym momencie. Maszyna wysyła prąd, a my widzimy gigantycznego smoka, superpannę albo Ferrari. Zależy, w co gramy. Jesteśmy w domu, siedzimy na tapczanie, chcemy trochę pograć, więc wstrzykujemy sobie dożylnie roztwór soli fizjologicznej z nanomaszynami. Wkładamy grę do konsoli, power on i jazda. Pokój, kanapa, nasze ciało znika i pojawia się Crono (obecnie gram w Chrono Trigger), czy inny Squall, albo Sonic. Na policzkach czujemy powiew wiatru, pod stopami twardą ziemię. Dotykamy się. Tak, to moje ciało, czuję je. Siadamy i rozkoszujemy się pięknym widokiem. *Morza szum, ptaków śpiew...* Teraz możliwe jest wszystko, a ograniczeni jesteśmy tylko ramami programu...
I tutaj zaczynają się schody, a raczej ciąg pytań. Czy zdajemy sobie sprawę, że to mini roboty pracują? Czy możemy latać, albo czy potrafimy strzelać z kałacha, skoro nigdy nie trzymaliśmy karabinu w ręku? Jak rozwiązana będzie śmierć w grze? Jak upływać będzie czas? No i w końcu: czy będziemy chcieli się odłączyć i wracać do szarości życia codziennego? Zrobiono kiedyś takie doświadczenie. Do ośrodka przyjemności w szczurzym mózgu podłączono elektrodę. Po naciśnięciu guzika płynął prąd, który wywoływał wrażenie niesamowitej rozkoszy (niech każdy sobie wymyśli jakiej). Przycisk znajdował się wewnątrz klatki i szczur miał do niego dostęp. I wiecie jak biedak skończył? Przestał jeść, pić, spać, tylko wciskał, wciskał, wciskał... Cóż, zmarł szczęśliwy. Co będzie, kiedy gra postawi nas w jakiejś rozkosznej sytuacji? Brrr...
W związku z powyższym przykładem nasza next-next genowa konsola powinna według mnie posiadać swego rodzaju budzik. Ewentualnie program powinien ograniczać możliwość nadmiernego grania, albo w inny sposób komunikować użytkownikowi: jestem tylko grą, pamiętaj o tym! Jeżeli w tej chwili nie przestaniesz się bawić, to umrzesz z głodu. Moja wyobraźnia podsuwa mi obrazy tysięcy ludzi na świecie leżących z błogim uśmiechem na ustach... Trzeci miesiąc przy Final Fantasy XXX. W domu syf, praca, czy szkoła zapomniane, kolejny obiad stygnie na stole. Potem ogólne wycieńczenie i śmierć. Pamiętajcie o szczurze!
Pytań i problemów pojawia się jeszcze cała masa. Pomijają fakt, że nanomaszyny to jeszcze pieśń przyszłości, to jak uzyskać informację zwrotną z mózgu? Przecież padów nie będzie, a konsola musi wiedzieć co robimy w grze. Po drugie multiplayer. Split screen raczej odpada, czyż nie? Kwestia kolejna: graj - śpiąc. Przecież sen ma bardzo istotne funkcje. Jest swego rodzaju defragmentacją naszego mózgu, a wrażenia senne to ponoć efekt uboczny tego procesu. Czy pozbawienie snu, zastąpionego zaprogramowaną zabawą nie spowoduje poważnych skutków ubocznych w postaci przeładowania pamięci i resetu? Czy po odłączeniu real nie będzie nam się mylił z fikcją? (znacie Philipa K. Dicka, więc wyczujecie moje obawy związane z odróżnianiem prawdy i majaków). Na powyższe pytania nie znam odpowiedzi.
Podsumowując. Do zabawy wystarczy nam konsola pobudzająca drogą radiową nanoroboty do wysyłania impulsów elektrycznych, które to odbierane przez mózg tworzą obraz wyimaginowanej rzeczywistości – gry przyszłości. Proste i nad wyraz niebezpieczne. Jednak gdyby nasi praprzodkowie zaczęli martwić się o skutki wynalezienia koła, to dalej siedzielibyśmy w jaskiniach. Rolą wynalazców jest odpowiedzenie na pytanie: jak to zrobić, a skutkami niech się martwią inni. Jeżeli i Wy macie jakieś pomysły, to zapraszam do dyskusji. Bogas, może założymy jakąś małą fabrykę? Kiedyś...
I tym optymistycznym akcentem żegnam się z Państwem i idę do mojego Playa, posiedzieć z padem przed telewizorem i bawić się równie dobrze, jak z robotami w głowie. A na pewno bezpieczniej. Mam nadzieję, że Wam mózgi nie spuchły od sposobu w jaki opisałem problem.

OD REDAKCJI: Tekst Bogasa rzeczywiście w dalszym ciągu budzi emocje. Na naszym forum internetowym toczy się od dłuższego czasu dyskusja... Jeśli macie ochotę podzielić się pomysłami i odczuciami - zapraszamy.

CZYTELNICY NADESŁALI

Z KAMERĄ wśród zwierząt

txt: Dante

Dzień dobry Państwu, proszę zająć miejsca. Zaczynajmy.

„Popatrz. Widzisz te ptaki? W pewnym momencie program został napisany, by one były. Program napisany był, by były na drzewach... żeby latały... żeby były wschody i zachody słońca... I ten program lata po całym terenie. Te które wykonują swoje zadanie, to robią to co miały robić. Są niewidocznie... nawet się nie orientujesz, że tu były."

Zwierzę w kulturze gier konsolowych (bo pod ich kątem zajmę się przedstawianiem tego zjawiska) traktowane jest do tej pory po macoszemu. Pogląd ten rozpatrzyć można po przytoczeniu kilku sławnych tytułów. Rozpatrzeniem tym zajmę się w dalszej części wykładu.

Zacznijmy może od tego, że doskonała większość ze zgromadzonych tutaj słuchaczy traktuje ten podmiot jako nieistniejący, tzn. nie zastanawiała się nigdy nad faktem, czy jakikolwiek przedstawiciel gatunku zwierzęcego towarzyszy mu w zadaniu uratowania świata, czy tym podobnych. Gracze nie zwracają na to po prostu uwagi, ponieważ... ponieważ zostali do tego przyzwyczajeni. Jestem niemal absolutnie pewien, iż na początku swej „growej ścieżki życia" choć 50 procent graczy zastanowiło się przez chwilę: „gdzie, do cholery, są zwierzęta?". Lecz po kilku(nastu) kolejnych sesjach w towarzystwie pixelowych ludzi, tudzież ludziołaków, które jednak z tytułowym gatunkiem nic wspólnego nie mają, gracz zamyka się w kokonie akceptacji dla aktualnego stanu rzeczy i już nigdy nie zastanawia się nad wspomnianym już pytaniem, które pozwolę sobie jeszcze raz przytoczyć: „gdzie, do cholery, są zwierzęta?".

Nie można w tym momencie nie wspomnieć o kilku przypadkach występowania, czy to czworonogów, czy zwierząt o innej ilości nóg, w grach konsolowych. Można tutaj przytoczyć grę z leciwej jak świat szarej skrzynki, zwanej PS one, gdzie możliwe było postrzelenie kilku owczarków niemieckich podczas krucjaty o wolność Europy i reszty świata (Medal of Honor). Kilka przypadków występowania zwierzątek da się zauważyć jeszcze w na różnych konsolach, ale są to przypadki tak sporadyczne i występujące w tak małej ilości gier, że szybko wypadają z głowy (biorąc po uwagę oczywiście, że ktokolwiek zwrócił na nie uwagę) niczym programowe gołębie z *Matrixa*...

Biorąc pod lupę wyżej wymienione przypadki występowania zwierząt w grach, nie można przejść obojętnie obok kwestii zaangażowania developerów w proces ożywiania wszelkiego zwierza. Mówię tutaj o animowaniu czy wykonaniu graficznym psów, czy innych kotów. Można bowiem zauważyć jak nieudolnie wygląda odwzorowanie ruchów naszych pupili. Czy to w Medal of Honor, gdzie ruchy psów składał się z kilku klatek animacji na sekundę, czy też występowanie chodzących zwierzów w różnego rodzaju wioskach, tudzież miastach na przestrzeni tytułów... Wniosek nasuwa się sam – developerzy nie mają pojęcia jak dobrze zaanimować zwierzaczka w grze, a może inaczej – tak mocno rozleniwili się w omijaniu zwierząt w grach, że teraz technicznie trudno jest im osiągnąć efekt naturalnego ich ruchu, czy zachowania, który to efekt wyśmienicie opracować potrafią, jeśli chodzi o człowieka. A tak, rozleniwili się. Zauważyli pewnie, że nikt chyba nie zwraca na to uwagi. W grze, w której zasymulowane jest życie całego miasta, gdzie złodziej może wpakować się do samochodu, a prostytutki reagują na co lepsze czterokołowce, którymi porusza się gracz - nie ma ani jednego chodzącego zwierzaczka, poza kilkoma latającymi krukami i mewami.

Zauważmy, że animacja człowieka w grach komputerowych na początku również nie wyglądała za ciekawie. Lalki poruszające się w sposób wskazujący na spożycie kija od miotły, czy też nieporadne ruchy pixelowymi rękoma. Z czasem graficy zauważyli ten mały mankament i używając coraz wymyślniejszych i droższych sprzętów do sesji Motion Capture, doszli już do perfekcji w odwzorowaniu ruchów człowieka w wirtualnym świecie...

Ale nie martwcie się, Panie i Panowie. Moim zdaniem nadchodzi rewolucja, która sprawi, że może na zwierzaki w grach konsolowych wreszcie zacznie się zwracać większą uwagę. Mówię tutaj ogólnie o potrzebie nowych pomysłów, która nęka developerów. Gracze zaczynają powoli oczekiwać czegoś świeżego (chociaż nadal tytuły niszowe czy niezbyt nagłośnione nie są rozchwytywane), pogoń za grafiką zaczyna się zacierać, a nowe pomysły, swoboda czy rozwiązania, są mile widziane, a nawet bardzo entuzjastycznie przyjmowane przez grono graczy. Resident Evil 4 jest, moim (nieskromnym, bo ja prowadzę ten wykład) zdaniem początkiem oddania w ręce gracza świata swobody – może narzucone i z góry zaplanowanej, ale zatuszowanej w taki sposób, iż gracz myśli i czuje, że dostaje w swe ręce postać, która może dzięki niemu wszystko

(wyskakiwać z okna, celować w rękę, podnosić drabiny etc.). Oczywiście przytoczony powyżej przykład nie miał nic wspólnego z tematem wykładu, miał za zadanie jednak ukazać, że gry idą w kierunku, który nakreśliłem. Prawdziwym bowiem przełomem, który sprawi, że zwierzaki zaczną być coraz bardziej dopracowywane, będzie, moim zdaniem, nadchodzący Metal Gear Solid 3. Na wstępnych zwiastunach widać bowiem jeszcze nieporadną animację psów ścigających Snake'a, lecz znając geniusz oraz przywiązanie do szczegółów Hideo Kojimy można być pewnym, że wyżej wymienione psy zaczną hasać z gracją godną ich rzeczywistych odpowiedników•m. Być może właśnie dzięki tej pozycji gracze zaczną zwracać uwagę na coś, czego do tej pory praktycznie nie dostrzegali. Sam nie mogę doczekać się chwili, kiedy będę mógł w końcu zakraść się za plecami genialnie animowanego krokodyla, czy też uciekać przed watahą realistycznie poruszających się (oraz myślących na swoim poziomie) psów myśliwskich.

Łączmy się więc we wspólnej wierze, że nadejdzie czas, kiedy przechadzając się po kolejnym genialnie i szczegółowo zaprojektowanym mieście w pewnym momencie podbiegnie do nas piesek, którego będziemy mogli z radością potraktować bejsbolem tak samo, jak do tej pory było to zarezerwowane tylko dla żyjących w tym mieście ludzi.

Dziękuję za uwagę – do następnego razu, Panie i Panowie. W wykładzie użyto cytatu z filmu *Matrix: Reaktywacja.*

Od redakcji: tak sobie czytaliśmy i czytaliśmy... Ale konkluzja była dla nas zaskoczeniem. Więc to o to chodzi. My mielibyśmy jednak jakieś skrupuły... Co innego (wirtualnie) wyciąć w pień z vulcana stu dwudziestu klientów hipermarketu.

CZYTELNICY NADESŁALI

Przyjaciel wesołego Diabła

txt: Kun

Chyba jestem schizofrenikiem... Przed chwilą wróciłem z całodziennej tyry w murach obmierzłej uczelni, a teraz...

kun - Jednak przyszedłeś!

pan D - Skąd ten pomysł?!

k - No przecież jesteś!

pD - Głupi, ja nigdzie nie odchodziłem! Jestem zawsze z tobą, jak ten, no jak mu tam... zwiecie go chyba Agnus Dei, czy jakoś tam? Ten który zawsze ze swoim Ojcem, wiesz.

k - Aha, chyba wiem o kogo chodzi. Mniejsza z tym, Oni nie są dzisiaj moimi gośćmi. Zaprosiłem ciebie, ponieważ chciałem...

pD - Zaprosiłeś!? Do diabła, tfu... już ci mówiłem...

k - Dobrze, dobrze, wybacz... o Mroczny. Skończmy jednak puste spory i porozmawiajmy, dobrze???

pD - Jak sobie życzysz, człowieku o śmiesznym przezwisku.

k - Moimi państwa gościem jest... domyślcie się kto. Witamy.

pD - Salve.

k - OK, na początek zapytam o Twe plany na najbliższe lata.

pD - Eh jaki ty głupi jesteś... Co ty książek nie czytasz, do szkoły nie chodziłeś? Znasz doskonale moje plany, są takie jakie były od zawsze. No, właściwie plan jest jeden, ale nie mam zamiaru o nim za wiele dyskutować. Z TOBĄ.

k - Może jednak?

pD - Może...

k - Więc, jak Ci idzie?

pD - Zdania nie zaczyna się od „Więc", prostaczku.

k - Dałbyś spokój w końcu, co?

pD - Nie, nie dam! Jak się do mnie zwracasz, mów poprawnie, albo wcale nie będę odpowiadał. Swoją drogą, ciekaw jestem jak ty to później przepiszesz, głupolu.

k - Chcesz mnie zdenerwować, co?

pD - Haha, przecież już jesteś na mnie nie licho wkurzony, małpko.

k - Ufff, w porządku, wróćmy do pytania.

pD - Służę uprzejmie.

k - Więc?

pD - Mam zamiar zniszczyć ziemię, wszystkie siedem niebios i oczywiście zawładnąć całym rodzajem ludzkim, co do jednego!

k - Ambitny jesteś.

pD - No, a wiesz co... Hej! Nie za bardzo cię to chyba ruszyło!?

k - Fakt, niezbyt mnie przestraszyłeś.

pD - ???

k - Nie wiesz, (ludzie, gdzie on się uchował) przecież zło zawsze przegrywa. Co ty, filmów nie oglądasz, książek nie czytasz?...

pD - No... jak by ci to powiedzieć. Jeśli chodzi o nowoczesne środki przekazu informacji, to niespecjalnie przypadły mi one do gustu. A szczerze mówiąc, od stu lat nie wymyśliliście nic mądrego, no chyba, że ja wam nieco pomogłem - ehhhh Kałasznikow, napalm, wibr...

k - A internet?

pD - Co?

k - Też ci nie podpasował?

pD - A tu cię zaskoczę! Ta sieć to całkiem konkretna sprawa. Jeśli dobrze poszukasz to znajdziesz prawdziwe skarby. Do kilku pomysłów sam przyłożyłem rękę.

k - Wyobrażam sobie. A tak przy okazji, nie wspominałem ci, że współtworzę dwa serwisy internetowe?

pD - www.obgryzanieszczuromglow.pl i www.armyofhellrulez.com?

k - Nie całkiem...

pD - Szkoda, to dobre serwisy.

k - Mam na myśli serwisy traktujące o grach wideo.

pD - Gry wideo? Aaaa kojarzę, bracia Mario, Uliczny Wojownik i tak dalej. Hmmm w sumie ciekawa dziedzina rozrywki, nie do końca skażona dobrem. Rzekłbym nawet, obiecująca.

k - Czyli mogę uznać, że jesteś w temacie?

pD - Żartujesz człowieczku? Zgadnij dlaczego PlayStation 2 jest czarna.

k - Świetnie! Możesz mi zatem powiedzieć jak to naprawdę jest, czy taka rozrywka może nas skłonić ku tobie?

pD - Ehhh, widać Darwin się nie mylił. Naprawdę blisko wam do małp. Posłuchaj, dawno temu zostaliście obdarzeni czymś takim jak wolna wola. Czy myślisz, że takiego Kowalskiego łatwo jest skłonić do zrobienia czegokolwiek wbrew jego, wolnej, świętej i niezłomnej woli? Wierz mi ludzie to najbardziej uparty gatunek we wszechświecie... i jednocześnie najgłupszy. Dzięki temu mój plan ciągle ma się w najlepsze. Chociaż nie wiesz nawet ile pracy nas to kosztuje!

k - Trudno powiadasz? W takim razie skąd te codzienne - przerażające doniesienia ze świata?

pD - Mówimy o grach, pamiętasz? To zupełnie co innego. Łatwo epatować prymitywną przemocą z ekranu. Wierz mi, większość waszych twórców robi to bez jakiejkolwiek pomocy z naszej strony.

To po prostu już w was siedzi. Kojarzysz zapewne teorie Freuda? Pęd ku przemocy i śmierci to wasz najprymitywniejszy instynkt. Naprawdę bliscy jesteście szympansom.

k - Twierdzisz, że przemoc to nasza potrzeba?

pD - Nie, no może czasem. Jednak ty nie doświadczysz tego uczucia, a rozmawiać z tobą o takich rzeczach, to jak dyskutować na temat problemów żywieniowych Somalii z dobrze najedzonym Amerykaninem. Nie zrozumiesz, póki nie doświadczysz tego na własnej skórze.

k - A możesz mi powiedzieć, w których częściach świata ludzie są najbardziej skłonni do złego?

pD - Naturalnie, na zgniłym zachodzie. Na wschodzie (głupio się przyznać), wciąż nie za bardzo chcą we mnie wierzyć. Nie martwię się jednak, oni naprawdę bardzo wytrwale próbują wam dorównać. Japonia na ten przykład, tak, tam mają prawdziwie cudowną sztukę. Te nowoczesne spojrzenie na cierpienie i śmierć... ach, poezja... Oni przelali już morze krwi w przeszłości, więc dlaczego by jej teraz nie zdigitalizować?

k - Z tą Japonią to się z Tobą zgodzę, aż mnie czasem odrzuca. A teraz pytanie, które zawsze chciałem ci zadać: Czy podoba Ci się sposób, w jaki próbują wizualizować twoją osobę twórcy gier?

pD - Spójrz na mnie, i powiedz czy podobny jestem do jakiejkolwiek wizji tych, jak to ich nazywasz "twórców".

k - W sumie nie bardzo, ale gdyby tak ukryć te kozie rogi, zmienić fryzurę i puknąć Cię młotkiem w potylicę wyglądałbyś zupełnie jak Leszek M...

pD - A widzisz! Nie taki diabeł straszny jak go malują. Wiesz co, może to i lepiej, że ludziom wydaję się taki straszny. Myślę, że mnie wtedy bardziej poważają. Niestety, w dzisiejszych czasach coraz więcej osób przestaje wierzyć w cokolwiek, nawet we mnie. Dawniej bali się mnie, szanowali, a dzisiaj??? Nawet nikt bajek o mnie nie pisze! Dobrze chociaż, że te gry są - nie ważne jak o tobie mówią, ważne aby mówili, to nowomodne powiedzenie sprawdza się teraz po dwakroć.

k - Czyli Twoja szansa w grach? Ciekawe, nie powiem, ale słuszne! Kto dzisiaj czyta książki?

pD - Właśnie! Dlatego staram się ostatnimi czasy wspierać twórców gier swoimi skromnymi środkami. Nawet komunistów już tak nie wspieram! Wiadomo, niektórzy się opierają, japońce na ten przykład - stale próbują uskuteczniać te swoje cukierkowe fantasmagorie, ale spokojnie ja mam mnóstwo czasu!

k - Gra książką dla mas?

pD - Tak będzie już niedługo. Nawet w tak zacofanym kraju jak twój. W końcu trafię do każdego, a potem kto wie? Czarna msza online? Myślę, że było by to ciekawe doznanie.

k - Jakie by nie były Twoje intencje, mam nadzieję, że plany spełzną na niczym - czego mam nadzieję nie masz mi za złe.

pD - Ależ skąd, taka już twoja nieskomplikowana mentalność.

k - Czy chciałbyś powiedzieć coś naszym czytelnikom na zakończenie?

pD - Spotkamy się, już niedługo...

k - Moim i państwa gościem był pan D. Do usłyszenia.

pD - Valete!

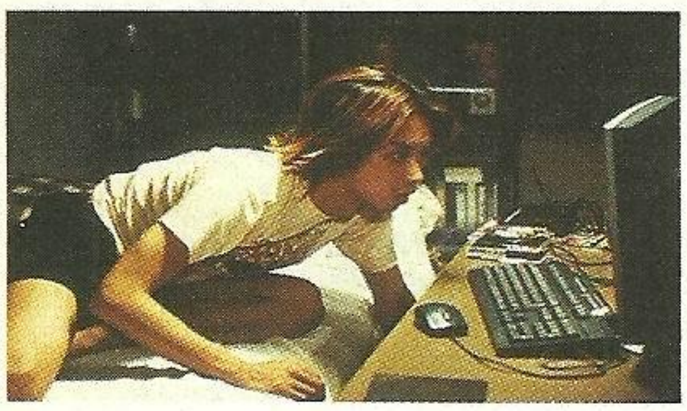
KINEMATOGRAFIA

Piszemy o filmach, które warto zobaczyć, a niełatwo zdobyć.

Kairo (Pulse)

Kairo utwierdza mnie w przekonaniu, iż z japońskimi twórcami mrocznych i psychodelicznych horrorów nie do końca wszystko jest w porządku. Ja wiem, że kraj odległy i kultura nieznana, ale bez przesady. Tak się złożyło, iż opisywany film przyszło mi oglądać późną nocą i niejednokrotnie zmuszony byłem zakrywać oczy i uszy, aby na moment uciec ze świata Kyoshiego Kurosawy, wycenianego obecnie na jednego z lepszych skośnookich reżyserów kina grozy. Chcielibyście siedząc w pustym domu odebrać telefon, w którym cierpiący, łamany głos niewyraźnie woła o pomoc? Jak Wam się widzą usterki w telewizorze straszliwie deformujące występujące na

ekranie postacie? Co powiecie na te wszystkie pokraczne, straszliwie rozmyte istoty poruszające się łamanym ruchem, ledwo zauważalne w ciemnych pomieszczeniach? Cóż, o tym właśnie jest film. Przez Tokio przetacza się fala samobójstw wśród nastolatków. Młodzi desperaci odbierają sobie życie z obłędem w oczach, jakby przed śmiercią mieli kontakt z czymś przerażającym i zapadającym głęboko w psychikę. Szybko poznacie głównych bohaterów opowieści. Jednym z nich będzie roztrzepany i cichy student Kawashima, który pewnej nocy na ekranie komputera dostrzega nieprawdopodobne zjawisko. Oto widzi swój pokój i



przelewającą się po nim, niewyraźną, pokrytą blurem istotę. Młody gołowąs podskakuje z wrażenia do góry, ale to dopiero początek tej historii. Reżyser przez cały film najwyraźniej starał się odpowiedzieć na pytanie, czy duchy istnieją, a jeśli już, to jaki jest ich stosunek do ludzi. Czy na pewno są tylko materią, której nie da się dotknąć? Wpatrując się w ten horror, mocno trzymajcie się krzesełka. Te wszystkie niewyraźne sylwetki w ciemnych pomieszczeniach wykonujące gwałtowne, rwane ruchy zapadają ostro w pamięć!

Matt

A tale of two sisters

Z otwartymi ramionami witamy drugi, tym razem koreański horrorek. Pomimo, iż wywołuje w widzach to cisnące uczucie napięcia i nie brakuje mu przerażających psychoscen z japońskimi zjawami w rolach głównych (czy wszystkie maszkary muszą w jakimś stopniu przypominać paskudztwo, które wypełzło ze studni w *The Ring* ?), film jest raczej jedną, wielką układanką, której ostatni klocuszek czai się tradycyjnie przy końcu. Na próżno szukać w

„Opowieści o dwóch siostrach" walk, ucieczek, czy krwi wypływającej ze ścian. Film koncentruje się na losach tytułowych siostrzyczek, które wracają do rodzinnego domu po przymusowym leczeniu w szpitalu psychiatrycznym (a gdzieżby indziej). Momentalnie da się zauważyć, iż starsza siostra (Su-mi) wykazuje straszliwą nadopiekuńczość, jeśli idzie o młodszą krew (Su-yeon) i niemal wszędzie chodzi z nią za rękę. Siostry wychowywane są przez straszliwie flegmatycznego ojca i surową macochę do spółki zamieszkujących jeden dom. Dziewczynki miewają jednak dziwne koszmarne wizje, przez które z biegiem czasu zaczynają popadać w paranoję. Su-yeon słyszy biegające po domu dziecko, natomiast Su-mi widzi prześlizgującą się między cieniami postać kobiety (czarne włosy, przegniła, mokra skóra i ten deseń). Schiza udziela się powoli wszystkim mieszkańcom domu i z czasem dochodzi do poważnych konfliktów, w wyniku których przelewa się krew. Aha, film przynajmniej w dwóch miejscach kompletnie zmienia wyobrażenie widza o zaistniałych wydarzeniach, a im bliżej końca, tym większa sieczka domysłów w głowie. *A tale of two sisters* to pomysłowe, ale strasznie ciche i momentami okropnie przemilczane kino grozy. Satysfakcja pod koniec gwarantowana, jednak wiele osób może nie mieć cierpliwości, by jej doczekać. Być może wytwórnia DreamWorks zrobi z niego coś bardziej zjadliwego i przerażającego dla masowego odbiorcy, gdyż, jak się dowiedzieliśmy, wykupiła prawa do filmu i zamierza go wypuścić przed końcem 2004 roku. Trzymam za słowo i strasznie czekam, bo pamiętam metamorfozę *The Ring*.

Matt

Infernal Affairs

Teraz dla odmiany trochę hongkongskiego kina akcji. Nie ukrywam, że momentami wzruszającego, a już na pewno zagmatwanego i trzymającego w napięciu. Przed Wami dwóch bohaterów dramatu. Jeden z nich to bystry policjant Yan, którego dowództwo wpycha w długą i cholernie niewdzięczną misję tajniaka. Chłopak przez długie lata (pod przykrywką gangstera) walczy z policją i ulicznymi dziadami, aby zdobyć sobie przychylność szefa chińskiej triady, Sama. Oczywiście udaje mu się to i przez te 100 minut filmu Yan pracuje jako prawa ręka tłustego mafiozy sprytnie przemycając tajne informacje komisarzowi policji. Aby jeszcze bardziej zagmatwać historię widzowie poznają Minga, ambitnego i sprytnego policjanta, który bardzo szybko pnie się w górę na ścieżce komisariatowej kariery. Ming jest także informatorem i szpiegiem działającym na usługach wspomnianej wcześniej

triady. Brzmi intrygująco, prawda? Jednak zabawa zaczyna się w momencie, gdy zarówno komisarz, jak i tłuściutki gangster Sam dowiadują się, że w ich szeregach jest szpieg i wynosi na zewnątrz wszystkie sekrety. Zgadnijcie komu zostanie przydzielone zadanie odszukania „kreta"? Oczywiście dwóm głównym bohaterom. Muszę przyznać, że w zalewie horrorków, *Infernal Affairs* oglądało mi się strasznie fajnie. Dzięki temu, że obu głównych bohaterów po jakimś czasie dosięgają wyrzuty sumienia i rozterki film nabiera głębi i jeszcze bardziej wciąga. To naprawdę smutna opowieść z trochę zaskakującym zakończeniem, którego nie wolno mi zdradzić (a bardzo bym chciał!). Warto poświęcić trochę czasu rozgryzając fabułę tego filmu. Wzrusza. Film zdobył wiele nagród na przeróżnych festiwalach i jest jednym z najbardziej kasowych widowisk rodem z Hong Kongu.

Matt

Opowieści z Krypty

W pełni rozumiem, co czują artyści, którzy piszą piosenki o tym, że nie wiedzą o czym pisać.

Widzę ich wszystkich jak siedzą z twarzami w dłoniach, goni ich termin oddania kolejnego materiału do nagrania, a oni piszą „herbata stygnie, zapada zmrok, a pod piórem ciągle nic", itp. Faktycznie, jak teraz o tym pomyślę, to tego typu piosenek nie jest mało. Ale ja stoję w zupełnie innej sytuacji. Tyle się ostatnio dzieje ciekawego, że aż po prostu nie wiadomo o czym pisać! Byłem na przykład świadkiem i uczestnikiem imprezy o hucznej nazwie Warsaw Games Day, na którą poszedłem z ciekawości, żeby zobaczyć, czy w ogóle ma sens taka impreza. Były turnieje w mordobicia (Tekken 4 i Soul Calibur 2), było kilka elementów na wesoło – na przykład Singstar i były gry blaszakowe – wiadomo jakie. No i chciałem napisać, że niesamowite dla mnie było to, z jaką nadzieją, chęcią i wolą dobrego spędzenia czasu wszyscy uczestnicy wpadli do szkoły, w której całość się odbywała. Jakiż to przewspaniały głód spotykania się, pogadania, sprawdzenia nowych patentów drzemie w narodzie. Jak się wszyscy zaczęli kumać, wymieniać sztuczkami, wspomnieniami, strategiami – naprawdę zrobiło się bajerek. Wiele imprez trzeba przygotowywać latami, żeby cieszyły się frekwencją. W tym przypadku okazało się, że wystarczy kilkutygodniowy marketing (niestety – z przygotowaniem reklam do pism nie zdążono), żeby zebrało się mnóstwo ludzi w jednym miejscu. Patrząc tak na to wszystko oceniłem od razu, że wkrótce ktoś ten patent ostro wykorzysta. Raz pogrzebana już Gambleriada może przeżyć swój renesans. Albo Warsaw Games Day przejmie pałeczkę. Bo wszędzie tam, gdzie jest rynek, zaraz pojawia się biznes. I nie da się z tym nic zrobić. Z rynkiem nie można walczyć, można tylko próbować uprzedzać ruchy, które on poczyni wkrótce. Bo rynek jest jak wielki, monstrualny mamut, który brnie przed siebie. A my, mróweczki nie możemy się dać zdeptać, nie zawrócimy też mamuta – możemy tylko nie dać się zgnieść i przewidywać dokąd pójdzie. Amen.
No, ale co z tego wyniknie? Spodziewajmy się jakiejś poważnej cyklicznej imprezy. Pojawiają się nieśmiałe słuchy o lidze PESa... Wiem, wiem, że niektórym już serce stanęło. Jest mowa o reaktywacji mordobić, w tym mordobić 2D i zrobienia zjazdu poświęconego tylko tym gatunkom. Jest wreszcie pomysł, żeby ostro się zabrać za Tekkena i ustabilizować polską scenę. Oczywiste, że te pomysły były już od dawna, ale dopiero chyba Warsaw Games Day pokazało, że ludzie mają spore parcie na tego typu kwestie. Że zjadą się z całej Polski, że zasiądą na ostro i że będą się bawić nawet, jeśli szwankuje wszystko inne. I na taki sygnał „było czekane" chyba.
Z drugiej strony firmy tworzące gry postanawiają wykonać krok naprzód. Riddick recenzowany w tym numerze zapowiada erę „normal mappingu", czyli czegoś, czym wkrótce błyśnie Doom 3. Warner Bros powiada, że jak ktoś zrobi grę na licencji filmu WB właśnie i ta gra dostanie zbyt niskie oceny, to będzie musiał za to zapłacić. Ktoś powiedział, że tylko rynek porno szybciej się rozwija od rynku gier. Nie jest to nieprawdą. Do niedawna powiadało się, że era Tetrisa, czyli gry tworzonej przez jedną osobę już się skończyła, a tymczasem gry komórkowe z powodzeniem tworzą maleńkie zespoły. Cóż tu dużo gadać, wakacje dla gier są jak początek sezonu grzybobrania. Firmy próbują różnych patentów, testują, idą częstokroć w stronę, w którą nikt jeszcze nie poszedł... Ot tak, na próbę. Miło więc spoglądać na to wszystko, bo temat gier i w Polsce rozlał się jak wielka ameba i wszyscy czekają, co się z nim stanie. Być może nie będzie jakiegoś gigantycznego drgnięcia, ale antycypuję, że od września coś drgnie. Co to będzie? Oby idea na miarę zjazdów, zlotów, konwentów miłośników gier różnego rodzaju. Gdzie można pogadać z dystrybutorami, twórcami, czy nawet graczami na mistrzowskim poziomie. Wszystko to w zasadzie jest na wyciągnięcie ręki i nie trzeba ludzi zachęcać. Sztuka jak zwykle polega na tym, że trzeba znaleźć tych, którzy będą mogli na tym zarobić i wciągnąć ich w biznes. Czytając opisy turniejów mających miejsce na przykład w USA, gdzie kilku ziomków wynajmuje sobie dosłownie kilka pokoi hotelowych obok siebie, tam stawiają telewizory i jadą na ostro za jakieś groszowe składki, żeby im się lokal zwrócił, myślę, że to nie jest duże przedsięwzięcie. Potrzeba jednak tylko osoby, albo klubu, która jak Robin Hood dźwignie na siebie ciężar organizacji i postanowi już w młodym wieku zrobić coś na miarę historyczną – pierwszą udaną serię tego typu turniejów, która dorobi się renomy na Europę. To się da zrobić, powiadam. Ostatnia szansa dla tych, którzy zastanawiają się od długiego czasu, bo właśnie teraz głód osiąga apogeum. W wakacje nic nowego nie wyjdzie, ludzie mają czas, żeby jeździć – można się próbnie poumawiać, żeby na jesień ruszyć z czymś monumentalnym. I działoby się wtedy, oj działo. Oczywiście możecie wtedy liczyć na naszą obecność. I wsparcie.

Grabarz

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

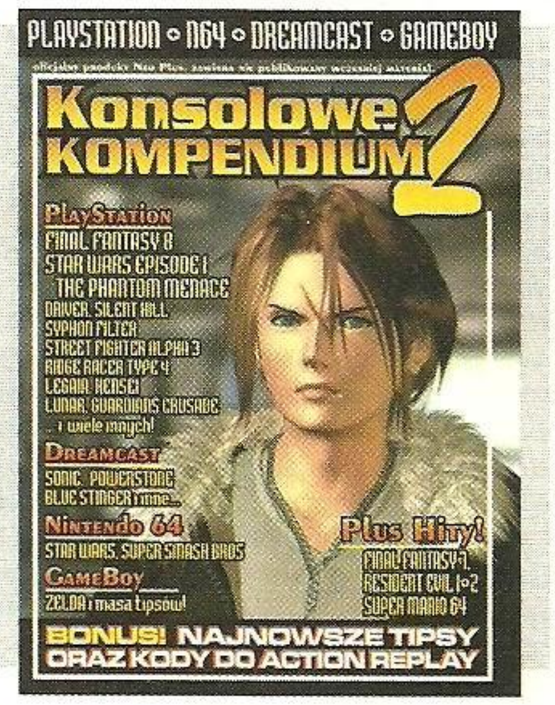
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

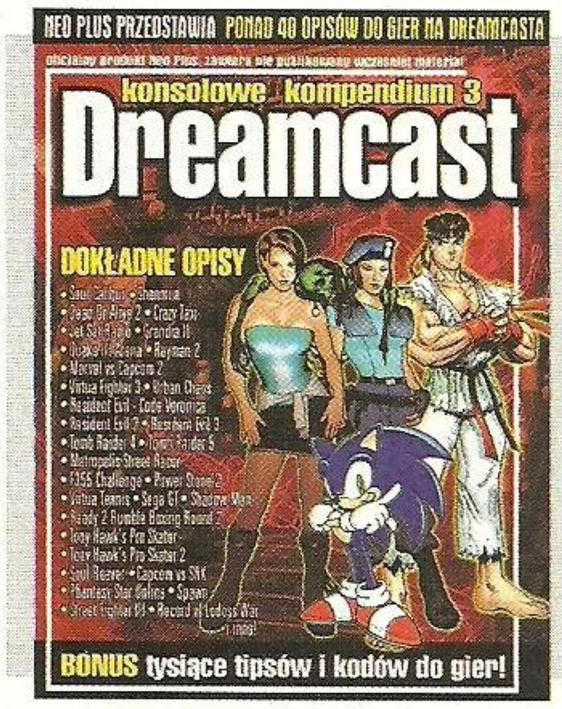
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

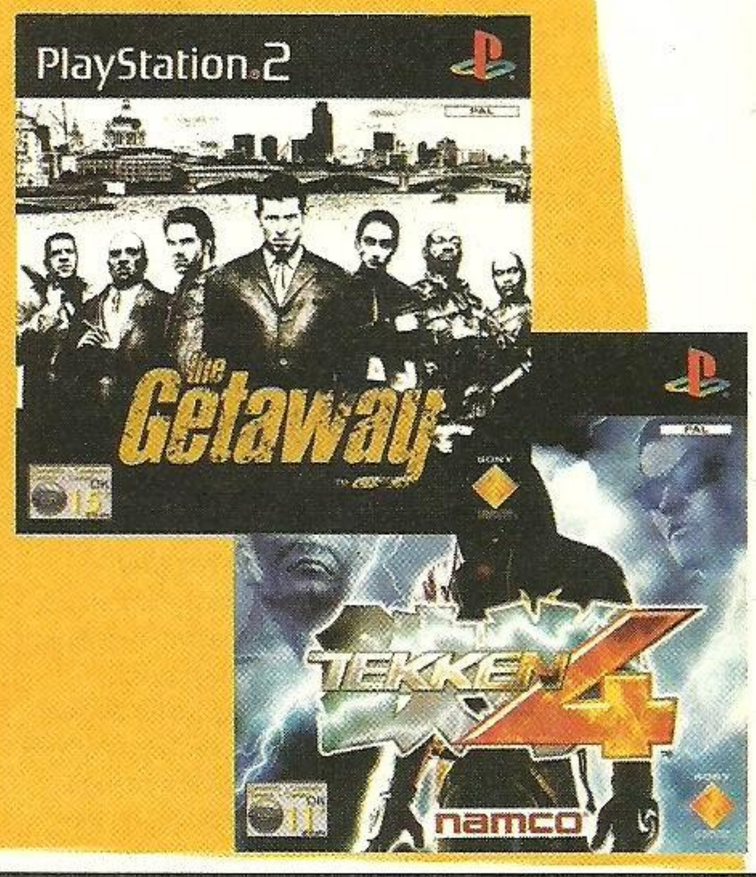
Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ LUB DWA NUMERY ARCHIWALNE, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJE DEMO GIER THE GETAWAY i TEKKEN 4 NA PS2!

ZAMÓW PRENUMERATĘ, O OPRÓCZ GIER OTRZYMASZ RÓWNIEŻ BRELOK DO KLUCZY GRAN TURISMO 3!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.

UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Amrs 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2, Jurassic Park Operation Genesis i inne

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone, Raging Blades i inne
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi Soft - raporty z testów Prince Of Persia, Beyond Good & Evil, XII i Rainbow Six

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 51 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

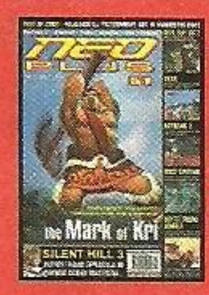
NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars



NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko o graniu na komórkach, E3 2003 część 2

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitówSony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Już mi lepiej. Jak mi gorzej, to czytam sobie forum dyskusyjne z moimi ulubionymi postami, co jakiś czas badam jak wygląda sprawa z głosowaniem w sprawie bishoneństwa pewnego członka redakcji i ogólnie się dowartościowuję. Bardzo to fajne. Odwiedziny na forum polecam każdemu – nie gwarantuję, że poczujecie się tak dobrze jak ja, ale sami wiecie. Maile ślijcie wiecie gdzie i jak. [banan@neo-plus.pl]

SPOCZYNAJĄCY

Zacznę od tego, że jestem zapalonym graczem. Od kilku lat. Myślałem, że po wyborze mojej drogi życiowej, czyli wzięciu urlopu dziekańskiego na uczelni i wstąpieniu w szeregi Wojska Polskiego, będę musiał na rok pożegnać się z moją pasją.

A ja ostatnio fascynuję się Full Spectrum Warriorem. No popatrz, co za zbieg okoliczności.

Ale postanowiłem się nie poddawać. Na początku myślałem o tym by zabrać ze sobą GBA, ale zarówno gry jak i sama konsolka są drogie, a przecież łatwo mogą zginać. Pomysł z graniem odłożyłem więc na „po przysiędze". To wtedy właśnie postanowiłem, że wyciągnę moją tajną broń, a mianowicie PS one z dołączonym do niej ekranikiem LCD (wersja amerykańska NTSC/60Hz).

Niech sobie chrzanią w telewizji co chcą, ale wyraźnie widzę, że nasza armia jest wyposażona nie gorzej niż zachodzie. Chociaż po namyśle – oni mają pewnie dwójaki...

Gier za wiele nie zdążyłem załatwić, ponieważ przepustki w wojsku są za krótkie, a i pomysł był świeży. Niemniej jednak zdobyłem Metal Sługa, Crash Team Racing i Gran Turismo 1 i 2 do zabawy w multiplayerze oraz Final Fantasy IX i Final Fantasy Tactics na samotne wieczory i noce.

Pierwszy wybór wydaje się dosyć oczywisty, ścigałek nie rozumiem, ale wiem że ludzie je lubią, dziewiątka to może nic specjalnego, ale FFT – prosto w dziesiątkę.

Z pewnymi obawami (w końcu sprzęt jest drogi i unikalny, a nie wiedziałem jak zareagują dowódcy) zapakowałem całość do plecaka i ruszyłem w stronę mojej jednostki. Na miejsce dotarłem krótko przed północą. Sprzęt wzbudził zainteresowanie już w biurze przepustek, jednak to, co się działo, gdy pokazałem konsolę z ekranikiem na sali przekroczyło moje oczekiwania.

Czyli jednak dobrze zaplanowałeś całą operację – wszyscy pamiętamy przecież o tej całej akcji ze sterowanymi przy pomocy układów z PS2 pociskami.

Koledzy obsiedli sprzęcik jak muchy lep. Na start poszło Gran Turismo 2. Chłopaki po prostu wyrywali sobie pada z rąk, a słowom zachwytu nie było końca. Grali jak gdyby nigdy wcześniej tego nie robili, a teraz nagle odkryli, jaka to wspaniała rozrywka.

Może tak właśnie było? Tak czy inaczej coś mi mówi, że znalazłeś niezły sposób, żeby awansować w wewnętrznej hierarchii.

Wszyscy byli tak zajęci, że nie zauważyliśmy jak do sali wszedł pan porucznik (wysoki stopień wojskowy).

Wielkie dzięki.

W odruchu paniki wyłączyliśmy konsolę i wstaliśmy w oczekiwaniu na niezły ochrzan (było grubo po północy). Oficer podszedł do nas i powiedział żebyśmy włączyli nasz sprzęcik. Po chwilowych oględzinach stwierdził, że też ma w domu Playa, ale takiego ekraniku jeszcze nie widział.

Swój chłop. No chyba, że w następnym zdaniu pojawią się słowa „konfiskata" oraz „a teraz już ma".

Pozwolił grać, byle by było względnie cicho. Byliśmy w szoku. Mamy pozwolenie na granie! Koniec z nudą w czasie wolnym! Pomimo perspektywy rannego biegania (6:10, 1,5 km) siedzieliśmy przed konsolą aż do piątej. Kompletnie nie wiedziałem jak potoczą się losy mojej starej, a kolegów z pokoju nowej, pasji. Niby mieliśmy pozwolenie na granie, ale w życiu nigdy nic nie wiadomo, zwłaszcza w wojsku. Na czas zajęć konsola powędrowała do szafki, ale już około godziny 16 (czas nauki własnej hehe) szarpaliśmy w Metal Sluga, gdy niespodziewanie (jak zwykle) wszedł dowódca mojej grupy. Dodam, że kadra kończy o piętnastej pracę i dowódca poszedł już do domu, ale jakiś impuls kazał mu się wrócić.

Może impulsowi towarzyszył fakt, że podczas zwyczajowo niezbyt ekscytującej nauki własnej w pomieszczeniach świetlicowych było sporo rozentuzjazmowanych szeregowców?

Pewnie chciał nam „posprzątać" w sali i pokazać jak ścieli się łóżka (czyt: wszystko jest źle, a koce i prześcieradła fruwają po sali). „Przerwać czynności, sala baczność" krzyknąłem. „Daj spocznij, grajcie dalej" odrzekł nasz dowódca i zaczął się przyglądać. Po chwili powiedział: „za trzy minuty widzę to podłączone w mojej kancelarii". W ten sposób na cztery godziny pozbyliśmy się konsolki :-)

Władza totalna to piękna sprawa.

Pan plutonowy przeszedł grę sam, a potem zawołał kolegę i przeszli ją razem :-)

Konsole zbliżają.

Wieczorem już cała kompania wiedziała, że mamy konsolę. To co się dzieje, zwłaszcza w weekendy (w tygodniu nie zawsze jest czas) to szok. W sali ciągle ktoś gra, robią się kolejki, zapisy (przekupstwo balonikami w zamian za miejsce w kolejce included).

Ktoś tam wróci do domu obładowany balonikami jak mniemam. Nie mam oczywiście pojęcia o jakie baloniki chodzi, a widok kompanii żołnierzy przekupujących się całym mnóstwem kolorowych i efektownych baloników wydaje mi się cokolwiek komiczny, ale co ja tam mogę wiedzieć.

Weekendowe turnieje Gran Turismo, Crasha, koledzy próbujący zajarzyć, o co chodzi w tym Final Fantasy Tactics... Aż strach pomyśleć, co by się działo, gdybyśmy mieli Tekkena 3 i PESa... W ten właśnie sposób mamy chyba pierwszy w WP oddział konsolomaniaków :-) Tak płynie życie w jednostce. Rano zajęcia, w wolne popołudnia (teoretycznie ich nie ma, ale kto by się przejmował nauką własną, w końcu regulaminy są wbite na blaszkę i wszystko umiemy) szarpanie na konsoli. Chłopaki! W wojsku nie jest źle! Nie żebym kogoś namawiał, ale bać się nie ma czego!

Niezłe. Naprawdę niezłe. A teraz pan pułkownik z WKU, niechybnie autor tego listu, publicznie przeprosi za próbę podstępnego nakłonienia naszej młodzieży do wstępowania w szeregi armii. Ech, a już myślałem, że to prawdziwy list...

Przede wszystkim nie słuchajcie, jak Wam ktoś mówi na ten temat bzdury. Ja naprawdę nie żałuję, że tu jestem! Pozdrowienia z Wrocławia.
PS: Special thx to Mielu&Cloud
Szeregowy elew GREG

Pozdrawiam Grega i bardzo podoba mi się to, co przeczytałem. Podobnie jak inicjatywa Andrzeja Łapińskiego. O to właśnie chodzi. Na ręce składam przy okazji słowa podziwu dla dowódców – takich nam właśnie ludzi potrzeba.

ZASKOCZONY

..żeś mnie zagiął, gościu. Dzisiaj mnie dopiero ocucili. Taki zwykły list wydrukować? Szacun, ale dlaczego?! Dlaczego żeś go druknął?!

Technicznie rzecz biorąc nie druknąłem go, a tylko przekleiłem do mojego pliczku z pozostałymi listami, ale rozumiem, o co chodzi.

Co w nim było takiego fajnego?! Nie no, nie mam pretensji, nawet mi się to spodobało, ale... Nie jestem w stanie Cię zrozumieć. A tak przy okazji, jaki macie nakład? Tak się pytam, bo chciałbym wiedzieć, ile osób pokładało się ze śmiechu na widok mojej, bądź co bądź, nietypowej ksywy.

Różnie bywa z tym pokładaniem się ze śmiechu, ale fakt że jest dziwna.

A, i jeszcze daj mi, łaskawie, maila do Grabarza. Chciałbym się od kogoś, a najprawdopodobniej od niego, dowiedzieć, co pokierowało tobą, żeś wydrukował mój list-pytanie-humoreskę w tak ważnym dziale, jakim jest FAQ.

Z tym pierwszym listem to chodziło o wyjaśnienie zależności z pismem Play, ale w tym to dopiero mam interes. Bo wiesz – jako jedyny w tym miesiącu (a szerzej w ostatnim czasie) użyłeś zwrotu „ważny dział" w odniesieniu do FAQ.
I jasne – proście mnie o maile do Grabarza. Nie dość, że ostatnio wkradał się do FAQ, to jeszcze niedawno boleśnie rozsmarował mojego Nightmare'a swoim pokrakiem.

To tyle. A i na zakończenie: być może nie zawsze używałem formy grzecznościowej. No cóż, sorry, zdarza się.

Lepiej późno niż wcale.

Mam tylko jedną, ostateczną, prośbę: nie śmiejcie się za bardzo z gościa, który po wydrukowaniu jego listu, pisze protest-song, zamiast się cieszyć.

Przyznam, że po części dlatego to poszło. Ten list ma uzmysłowić czytelnikom, jakie to dziwne rzeczy dzieją się czasami.

To tyle kosztem wprowadzenia/zakończenia. Dlaczego wprowadzenia? Bo mam jeszcze zamiar dać Ci powód do tego, abyś mnie wydrukował/wrzucił do swojego trzystronnicowego piekiełka (niepotrzebne skreślić). Oczywiście to tylko zamiar, ale fajnie mieć marzenia...
Great Wotoos

No ale następnym razem będziesz musiał bardziej się postarać.

WSTYDLIWY

Witam! Nie jestem stałym czytelnikiem Waszego czasopisma, gdyż nie posiadam żadnej konsoli.

POLEMIZUJĄCY

Ten tekst będzie niejako polemiką z tym, co napisał w ostatnim numerze Dagan. Pisał on o tym, że większość gier skierowanych dla ludzi w wieku lat 18 i wyżej powinno mieć bardziej rozwiniętą fabułę. Jednak zastanówmy się czy te gry naprawdę robione są dla dojrzałych graczy?
Obracam się czasem (niejako wbrew woli) w środowisku młodych graczy. Dzieciaków, którzy w wieku 7 lat siedzą przed PS2. Tak naprawdę to oni są masowymi odbiorcami. Nie my, stare pryki, mające już te kilkanaście lat. Dla nich nie liczy się historia, czy fabuła zawarta w grze. Najważniejsza jest jucha, która leje się nektolitrami i ilość trupów na minutę. Prawda jest taka, że dziesięciolatek, który gra w powiedzmy MOH: Frontline nie interesuje się faktem, że to jest czysta historia w pigułce. Jemu wisi czym był D-Day. Ważne ilu szwabów zabił. Dlatego nie dziwmy się, że taki MGS2 jest dla nich nudny. Co to za gra, w której nie da się wszystkiego zabić jak leci.
Tak naprawdę to starsi gracze są takim undergroundem. Zarabia się na młodych, dla których najważniejsza jest lekka i przyjemna zabawa. Uważacie, że gry takie jak np. Manhunt są dla starszych? Nieprawda. Naklejka z napisem 18 musi być na pudełku, ale co z tego. Taki Manhunt trafi tylko do nielicznej grupy starszych graczy, którym to się podoba. Reszta to będą chłopcy z pierwszej klasy, dla których słowo fuck jest czymś niesamowitym w grze. Wali komerchą na kilometr, nie? Taka prawda.
Oczywiście są gry, które zasługują na miano sztuki. Problem w tym, że jest to sztuka dla sztuki. To są gry dla jednostek. Niestety, musimy się pogodzić z tym, że gry konsolowe zaczynają być takie jak gry na PieCa. Chcieliśmy konsol jako powszechnie używanych maszynek stojących w każdym domu, a wiadomo, że jeśli jest ich dużo, trzeba dostosować poziom gier do tego najniższego szczebla. Tym nie całkiem optymistycznym akcentem pragnę zakończyć.
Kacus
PS: Mój mail: Kacus007@neostrada.pl

Ale kiedyś tam czytałeś – no sam przyznaj.

Niedługo jednak spodziewam się zastrzyku gotówki z okazji 18 urodzin i mam zamiar to zmienić. Chciałbym tę kasę dobrze wydać i chciałbym kupić GBA (interesują mnie tylko konsole przenośne). I tu mam problem. Czy osiemnastoletni facet z GBA w ręku nie zostanie wyśmiany (kiedyś usłyszałem, że „GBA to konsola dla szczyli").
Memphis

Będzie traktowany śmiertelnie poważnie pod warunkiem, że będzie grał w jakiegoś dorosłego rpg-a, a nie głupią zręcznościówkę.

PS: Tylko nie odpisujcie, abym poczekał na PSP, bo na tę maszynkę raczej mnie nie będzie stać.

Nie odpisuję, bo prawdę mówiąc sądzę, że ja na przykład kupię sobie PSP prawdopodobnie po roku funkcjonowania tej konsolki na rynku, czyli mniej więcej około gwiazdki 2005.

POTRZEBUJĄCY

Siema. Może moje pytanie wyda się głupie, ale... Czy na PS2 nie wychodzą żadne gry o tematyce porno?

Ależ skąd, drogi Tomku. Ależ skąd.

W żadnym ze sklepów nie można znaleźć takiej gry, tylko na PS one widziałem jakieś tam sex party czy coś takiego. W waszej gazecie nie ma recenzji takich gier, co mnie wcale nie dziwi, ale jeśli powstało kilka takich gier to czy nie dałoby się zrobić ocenzurowanej recenzji takiej gry oczywiście bez zdjęć, żeby się dzieci nie napatrzyły. Ja tam marzę o jakiejś gierce porno na kamerkę EyeToy, hłehłe!
Tomek
PS: Życzę wam żebyście mogli na starość wspominać uroczystość z okazji 300 nr N+.

No więc aż nie wiem od czego zacząć. Może tak: bardzo cieszę się z twojego listu. A to dlatego że przy tej okazji można łatwo pokazać wszystkim jak normalnymi i niezboczonymi gośćmi jesteśmy, bo nie znamy żądnych seksualnych tytułów. Ale oczywiście takie gry powstają. Bo zastanówmy się chwilę – skoro w japońskich automatach świecić odbytem potrafi przeznaczony dla proktologicznych koneserów Boonga Boonga to chyba jest mała szansa, żeby nie było zwyczajowych pornoli. Azja być może miewa tego rodzaju rzeczy – tytułów nie znam, ale udając, że robię research do odpowiedzi na to pytanie wreszcie będę mógł nakarmić google'a moimi ulubionymi słówkami, tym razem w połączeniu z wyrazami „gra video". Problem leży jednak gdzie indziej. Dzieciaki nie bardzo mogłyby kupować takie gry, a póki co konsole kierowane są jednak do młodszych graczy i nie wyobrażam sobie miny, z jaką taki towar kupowałby dorosły. Pomyśl jak w takim momencie zabrzmiałoby w jego ustach klasyczne i wypróbowane wytłumaczenie: to dla młodszego brata...

POWRACAJĄCY

Właśnie skończyłem czytać PS one ZONE w najnowszym NEO+. Muszę przyznać, że po przeczytaniu doszedłem do, może prostego, wniosku. Chodzi mi o politykę SONY i PS2. Czemu ta czarna skrzynka zawdzięcza taki sukces, oprócz wspaniałych gier i możliwości oglądania filmów? Kompatybilności z grami na PSX (mówiłem, że może być oczywiste:-).

Myślę, że trochę uprościłeś. Podałbym na przykład informację, że swą popularność zawdzięcza dobremu momentowi startu, odpowiedniemu obstawieniu najważniejszych developerów, dobrej prasie w Japonii, udanemu designowi, rozsądnej polityce cenowej, ogólnej dostępności, oraz, nie zapominajmy o piractwie.

Sam jestem szczęśliwym posiadaczem Czarnuli, ale najpierw myślałem o PSX,

Zupełnie jak, zgodnie z informacjami z ostatnich tygodni, 99 milionów 999 tysięcy 999 innych osób.

a to właśnie to, że będę mógł pograć w gry z szaraka ostatecznie przekonało mnie do PS2. Porównajcie ilość dostępnych gier na każdego next-gena. I co? Maszyna SONY bije obie na głowę, bo do gier na PS2 można śmiało doliczyć te z PSX, w które też można pograć.

Wiadomo, ale każdy chce grać w te rzeczy wykorzystujące w pełni możliwości konsoli.

Sam się zastanawiam, czy nie kupić sobie karty pamięci do szaraka i nie kupić paru hiciorków z PSX, nadrabiając trochę zaległości. A jeśli chodzi o next-next-geny (to teraz temat na topie :-), to uważam, że jeżeli SONY znów zastosuje taką taktykę jak z PS2, czyli kompatybilność "niżej", a konkurencja to oleje to PS3 jest już zwycięzcą "wojny" n-n-genowej. Dlaczego tak uważam? Jeżeli Microsoft postawi jedynie na super grafikę, to przegra na starcie. W grach nie chodzi jedynie o grafikę, chodzi przyjemność z grania, jaką daje każda kolejna konsola SONY.

Tak, ale znowu wkraczamy na pole minowe z tabliczkami: grafika, fabuła, historia i tak dalej. Jedni lubią w proporcjach takich, kolejni w innych i tak dalej.

Jak sobie przypomnę mecze w ISSa na PSX, tam chodziło o przyjemność płynącą z gry. Czy Wy nie powracacie do naprawdę dobrych i miodnych tytułów? Myślę, że tak. Moim zdaniem to jest klucz do przewagi nad konkurencją, Możliwość grania w gry z wcześniejszych konsol. Na zakończenie pozdrowienia dla całej redakcji NEO+.
BRY@N

No więc, ja nie wracam. Wspominam niektóre z miłym uśmieszkiem błąkającym się po twarzy, ale nie gram w nie już. Nie mógłbym i nie chciał.

WYGRANY

Szanowna Redakcjo, jak powszechnie wiadomo turnieje fajna rzecz.

Bardzo, jak się w nich wygrywa. Bo w miarę oddalania się od podium poziom ekscytacji takowym turniejem proporcjonalnie maleje, aż do poczucia całkowitej straty czasu i bezsensu tego wszystkiego, kiedy klepie cię młodszy brat gościa, który przygodę z konsolami zaczął dziesięć lat po tobie.

Zorganizowanie takiej zabawy, gdy ma się lat kilkanaście nie jest specjalnym problemem. Wystarczy telefon do kilku znajomych i umówienie się na „jutro o 18:00". Jednakże, gdy ma się lat dwadzieścia parę, sprawa wygląda zgoła odmiennie.

O tak. Umawiasz się i umawiasz przez dwa miesiące, a potem i tak przychodzi kumpel z redakcji i łoi Twojego Nightmare'a gościem z dwoma katarami, a potem pisze jeszcze w recenzjach fajne wstępy. Ech.

Zaczyna się od tego, że nie jest możliwe zgromadzenie w jednym miejscu i w tym samym czasie kilku graczy. Praca, studia, małżeństwa, można by tak długo wymieniać. Dlatego postanowiłem zorganizować turniej w nieco innym systemie. A mianowicie: z każdym z graczy spotkałem się osobno w dogodnym dla niego terminie, wyniki były zapisywane na specjalnych kartach, a następnie skanowane i przesyłane na skrzynkę gracza, co by podejrzeń o nierzetelność nie było.

Niezłe. Właśnie chciałem napisać, że rewelacyjnie można drukować w takiej sytuacji, ale nie.

Potrzebna była również gra, z której każdy będzie zadowolony, którą każdy szybko opanuje. Wybór padł na wyścigi, bo chyba nie ma osoby, która nie lubi wirtualnych racerów. Gra musiała być szybka, zręcznościowa i spektakularna, więc oczywistym wyborem był Burnout 2, a sam turniej został ochrzczony **Burnout Party**.
Pierwsza faza turnieju to rozsyłanie e-mailowych zaproszeń. I tu miłe zaskoczenie. Natychmiastowy i bardzo pozytywny odzew ze strony znajomych, z którymi często kontakt niemalże się urwał. Co więcej, ponieważ przez niedopatrzenie w polu „Do" zostawiłem widoczne wszystkie adresy, ludzie zaczęli miedzy sobą pisać, czy to ze względu na stare znajomości, czy ze względu na chęć poznania nowych osób. Tak powstało spontaniczne forum turnieju.

A że były to osoby, z którymi utraciłeś kontakt i nie do końca musisz wiedzieć czym się zajmują i gdzie jeszcze mogły trafić Twoje maile... Od następnego poniedziałku możesz cieszyć się codziennymi mailami obiecującymi gwarantowany przez profesora Ilke'a przyrost minimum czterech cali albo zwrot kasy, info o wprowadzającej się do sąsiedztwa amatorce dzikiego seksu z dwoma partnerami, której się podobasz, oraz propozycjami od wdowy po byłym skarbniku Nigerii pragnącej ulokować na twoim koncie czterdzieści milionów dolarów, żeby móc je potem podjąć bez problemów i za pokaźną prowizję. Fakt - świetna myśl takie zostawienie wszystkich w CC.

Faza druga to regulamin. Ustalenie tras, pojazdu, czy wpisowego, którego suma była jednocześnie nagrodą, itd. Były ankiety, narzekania, różne pomysły. Ostatecznie regulamin w wersji numer 3 został przyjęty. I pewnie pomyślicie, że wszystko gładko poszło. Więc pytanie: ile trwała faza pierwsza i druga? Chętni do odpowiedzi? Nie? Informuje więc, że zaproszenia i regulamin to miesiąc wysyłania e-mail. Robi wrażenie?

Mniej więcej tego bym się spodziewał. Ludzie uwielbiają maksymalnie się spinać, kiedy tylko dostają szansę wpłynięcia na cokolwiek bez konieczności ruszania tyłka.

Faza trzecia to umawianie się na spotkania. Tu zaczęły się prawdziwe komplikacje. Tylko w przypadku jednej osoby pierwszy proponowany termin został przyjęty. Rekordzista przekładał spotkanie 4 razy. Przemnóżcie to razy 12 osób, a zrozumiecie skalę problemu. Należy dodać, że sam organizator nie żyje jedynie turniejami, a prowadzi normalne życie, więc łatwo nie było. Faza czwarta to już same przejazdy. Trzy trasy, dwa przejazdy próbne, jeden samochód. Wynikiem był czas najlepszego okrążenia. Tuż przed oficjalnym rozpoczęciem turnieju pojawiła się kierownica Driving Force – zawodnicy, jak i sam organizator byli w lekkim szoku. Jakie emocje towarzyszyły zmaganiom to wie każdy, kto brał udział w jakimkolwiek turnieju. Tutaj należy dodać, że większość zawodników z grami albo straciła kontakt całkowicie, albo grywa sporadycznie. Śmiech, nerwy, pot. Było wszystko, co potrzebne do dobrej zabawy, były zdjęcia, pamiątkowe wpisy na plakat Colina 3 (tylko taki miałem), słynne „przechylanie ciała" na zakrętach.

Fajne tak ograć niedoświadczonych kolegów, co? Tylko proszę nie powoływać się na pierwszą z moich odpowiedzi na list Faxa.

Podsumowanie. Niewątpliwym sukcesem okazały się same wizyty graczy starej daty i emocje, jakie towarzyszyły im podczas zmagań. To dla nich był ten turniej. I z tego jestem zadowolony. Natomiast totalną porażką okazała się frekwencja, prawdopodobnie niższa niż w wyborach do Parlamentu Europejskiego. Z kilkunastu zaproszonych graczy przyjechało czterech.

I niech zgadnę – najbardziej aktywnych mailowo nie było? Olej – to na pewno źli ludzie są. Albo jesteś wyjątkowo niepopularny.

Po kilku zaplanowanych spotkaniach, kiedy już odpalałem konsolę i nalewałem napoje, gdy już otwierałem drzwi przed gościem – dzwonił telefon i trzy słowa: „Dzisiaj nie mogę". Pani Ironia dała też o sobie znać, gdy małżeństwo „graczy" (również tak rzadkie i niezwykłe pary się trafiają) nie dojechało na turniej wyścigowy z powodu awarii samochodu. Inaczej mówiąc – organizator po prawie trzech miesiącach skapitulował, dopadła mnie sesja i praca. Ale nie chcę patrzeć na wasze smutne miny, tych czterech graczy bawiło się jak nigdy! I dlatego warto organizować turnieje, czy ma się lat czternaście, czy dwadzieścia cztery.
Fax

Dobre i miłe. Kolejna po Andrzeju i Gregu miła memu sercu akcja z gatunku zróbmy coś z grami. Powodzenia następnym razem. Aha i pomyśl o tych wszystkich ludziach, którym coś wypadło akurat w dniu turnieju – niech szybko grają w totka - limit pecha na najbliższy okres już chyba wyczerpali...

POLEMIZUJĄCY 2

Ostatnio Grabarz w "Opowieściach z krypty" napisał, że gry praktycznie niczego nie uczą. A ja mam zamiar podważyć (a najlepiej obalić) jego tezę. Niewątpliwie sporo prawdy było w tym co napisał, ale wydaje mi się, że moim obowiązkiem jest zwrócenie uwagi na pozyteczną stronę gier.
Co do refleksu, to właściwie zgadzam się z Grabarzem: na żywo jest zupełnie inaczej niż na ekranie, choć nie wykluczam tezy naukowców zza oceanu, że gry jednak jakiś tam pozytywny wpływ mają. W tym temacie jest sporo miejsca na polemikę, ale ja właściwie nie o tym chcę pisać. Moim zdaniem gry uczą czegoś zupełnie innego. Przede wszystkim dają wiedzę (zanim zaczniecie się śmiać, dajcie mi się wytłumaczyć). Dzięki MGSowi wiem, że farnas to karabin maszynowy, chociaż się tym zupełnie nie interesuję. Dzięki Baldur's Gate wiem, jak wygląda miecz półtoraręczny i czym się różni od innych. Dzięki np. Gran Turismo (w które nigdy nie grałem) mógłbym się dowiedzieć, jak wygląda jaki samochód. Głupie? Ja uważam, że wcale nie. I takie wiadomości przekazuje większość gier. A dlaczego gry uczą lepiej niż np. telewizja? Z prostej przyczyny: żeby coś nam się zapisało w głowie, musi zostać powtórzone kilka (kilkanaście...) razy. A jak często oglądamy programy o uzbrojeniu? A z drugiej strony ile razy sięgamy po takiego MGS'a? Z własnego doświadczenia wiem, że grając można się całkiem sporo nauczyć.
Do wielu powyższy argumenti mógł nie przemówić, ale asa zostawiłem na koniec. Sądzę, że gry lepiej od wszystkiego (albo prawie wszystkiego) uczą języków. Moją pierwszą grą na pieca był niejaki Earthworm Jim. Angielskiego nie znałem wcale, więc musiałem się dowiedzieć, co oznacza tytuł. Potem patrzę, pierwszy "level" - Junkyard. Znowu dowiaduję się, co to znaczy. Kolejne słówka. A przecież do gry wracałem dziesiątki razy, więc w końcu się utrwaliło. Następne gry, pojawiają się całe zwroty, coraz dalej, pojawiają się zdania, dialogi itd. Mimo, iż właściwie poza szkołą angielskiego nie uczyłem się wcale, spokojnie grałem np. w FFVI i VII, nie tracąc nic z fabuły. A należy dodać, że język gier jest bardzo "życiowy" i porusza wiele tematów i sfer życia. To nie jest "lekszyn łan: in we restaiant", tam nie ma sztucznych podziałów. Naturalnie wszystko zależy od tego, w co gramy. W takim Tekkenie zbyt wiele tekstu pisanego czy mowionego nie ma, w przeciwieństwie np. do RPG ów. Pokazałem tylko moje odczucia, więc jeśli ktoś chce polemizować - proszę bardzo.
UUK

Ballada o Andrzeju Łapińskim

CZYLI JAK SKOŁOWAĆ TROCHĘ KASY I ZYSKAĆ POPULARNOŚĆ W SZKOLE, A WSZYSTKO TO PRZEZ GRANIE.

Cała historia zaczęła się parę ładnych miesięcy temu – oto jak.
Kiedyś przyszedł do mnie list od niejakiego Andrzeja – puszczony zresztą w FAQ 53. Andrzej dzielnie przeforsował, przy aprobacie nauczycielki języka angielskiego, prezentację, w której na przykładzie Metal Gear Solid pokazywał jak ładnie nauczył się rozwalać snajperki z byłej Jugosławii, znaczy się, opanował język angielski.
I wszystko fajnie – lekcja się odbyła, konsola zaistniała w szkole, ja poczyniłem sobie kilka żartów i sądziłem, że na tym temat się zakończy. Och, jakże się myliłem.
Po pewnym czasie Andrzej postanowił podzielić się swoim dyrektorem, który jest tak otwarty na działania młodych amatorów rozrywki konsolowej. Coś jak przełożeni naszego dzielnego wojaka z tegomiesięcznego listu. Ponieważ sam doprosiłem się rozmowy z postępowym dyrektorem, tak właśnie się stało. Andrzej podesłał zdjęcie nobliwego dżentelmena, który odpowiedział na szereg pytań związanych trochę z tematyką konsol, czym zapewnił sobie udokumentowany zdjęciem występ w FAQ. Następnie zapadła cisza.
Po kolejnych siedmiu miesiącach otrzymałem list, w którym Andrzej wspominał o pewnym sprytnym projekcie. W ramach niego z zebranych w przeróżnych akcjach pieniędzy sfinansowany miał zostać zakup konsoli, a następnie cała rzecz – wrzucona do specjalnie wyznaczonej na ten cel sali, gdzie odtąd w świetle obowiązującego w szkole w Siemianowicach Śląskich prawa uczniowie mogli oddawać się konsolowym uciechom.
Andrzej szykował się do startu w imprezie, na którą miał zostać zaproszony prezydent miasta (przy okazji współfinansujący konsolę), kadra nauczycielska i przedstawiciele redakcji Neo Plusa. Sprawa była jednak jeszcze niedomknięta i Andrzej poprosił, żebym nie publikował informacji o całej akcji. A skoro Andrzej poprosił, to poczułem, że powinienem prośbę spełnić, bo jestem niezwykle porządnym człowiekiem. Potem nastąpiło jeszcze kilka nerwowych wymian maili, kiedy razem z Andrzejem na zmianę ustalaliśmy kolejne terminy spotkania w Siemianowicach i w rezultacie niezawodnej postawy redakcji enplusa na spotkanie w Katowicach pojechał Mielu – powiew świeżości w redakcji oraz wyżej i w lewo podpisany – powiew, z braku lepszego słowa, doświadczenia. Po przybyciu do Katowic 23 kwietnia wraz z Mielem cierpliwie oczekiwaliśmy podjęcia przez Andrzeja i ekipę, która pojawiła się w liczbie jeden. Ponieważ jednak bohaterem tego tekstu jest wspominany już Andrzej Łapiński, więc reszcie tylko pomacham.
Andrzej przyjechał wraz z kumplem – był mocno spięty, ale nie ma się co dziwić. Byłem zaskoczony, kiedy przedstawił plan zajęć na aktualny dzień. Rozmach imprezy był naprawdę imponujący. Najpierw poczęstunek w gabinecie dyrektorskim, potem spotkanie z prezydentem miasta, okolicznościowy kabaret, turniej nauczycielski w EyeToya, przecięcie wstęgi przed salą konsolową, a potem krótka sesja na konsoli z chłopakami, którzy wiedzą, że nie jest to urządzenie stojące w pokoju kontrolera lotu.
Dojazd z Katowic do Siemianowic przebiegł bez większych emocji – kilkanaście minut autobusem, potem spacerek między innymi ładnym parkiem i tuż przy starym, klimatycznym, jakbym to zapewne powiedział w recenzji, kościele, którego nie powstydziłby się Dante.
Potem w krótkim czasie wbijaliśmy się do kolejnych sal, zostaliśmy podjęci przez panią wicedyrektor i pana dyrektora, a następnie dołączył do nas prezydent miasta. Ponieważ głównym tematem naszych dyskusji były konsole, z niemałą satysfakcją muszę stwierdzić, że kadra dyrektorska szkoły Andrzeja jest wyjątkowo dobrze zorientowana w tym temacie. To znaczy wie: o co chodzi i tak dalej, co niezwykle mi się podobało. Co prawda nie rozmawialiśmy może o tym, czy w GTA: San Andreas będzie tryb online i czy w Pro Evo nie strzelenie karnego przez zawodnika wpływa negatywnie na jego morale w meczu, ale przynajmniej wiedziałem, że moi rozmówcy chociaż trochę znają się na rzeczy. Aha –
ponieważ Andrzej w tym samym czasie, kiedy ja rozlewałem właśnie w gabinecie dyrektorskim wodę na stolik, pisał swoją przemowę, która wygłosić miał za dziesięć minut, ja bezwstydnie wychwalałem go przed każdym, kto chciał słuchać. Nie żeby to było potrzebne, bo chłopak wykonał naprawdę tytaniczną robotę, ale sprawiało mi to dziką przyjemność. Mielu pracowicie pstrykał zdjęcia i zachowywał się skromnie.
Po rozmowach nadszedł czas odwiedzenia sali gimnastycznej, gdzie zebrani byli już uczniowie. Tutaj mieliśmy okazję wysłuchać przemowy wciąż zdenerwowanego i przejętego Andrzeja, obejrzeliśmy krótkie i miejscami naprawdę zabawne przedstawienie inspirowane jedną z Gawęd Adriana Chmielarza o różnicach pomiędzy życiem amerykańskiego Johna i polskiego Jasia (towarzysząca mu teza: szkoła bez konsoli – zła, szkoła z konsolą – dobra jest moim zdaniem całkiem trafna) z Andrzejem w roli tytułowego bohatera, a potem nadszedł czas turnieju nauczycielskiego w EyeToya.

Pan dyrektor i pani wicedyrektor na pierwszym planie obserwują jak się wyciera szyby albo łamie deski, bo nie wiem, w którym momencie Mielu robił akurat to zdjęcie.

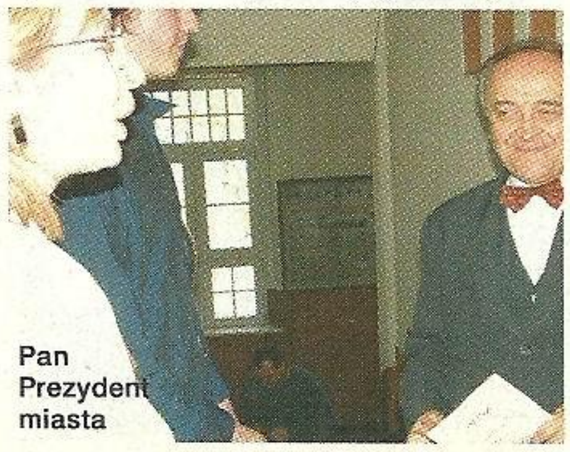
To jest osobny temat i przyznam, że byłem pod wrażeniem zastosowanych przez konkretnych nauczycieli technik – zarówno rozwalania desek jak i mycia okien, do którego podstępnym „a może teraz goście z Warszawy?" zostałem zaproszony. Oczywiście o wyniku rywalizacji pomiędzy panami i paniami nauczycielami z Siemianowic nie będę mówił, bo zwyciężyła i tak konsola, ale powiedzmy, że panie były drugie.
Następujące po tym przecięcie wstęgi przy pomieszczeniu przypominającym okratowaną celę zapewne mogło wzbudzić kontrowersje w mniej otwartych umysłach, ale jestem pewny, że kącik zyska bardzo na przytulności, kiedy już trafi do niego konsola. A może powinienem napisać – stał się, bo nadesłane przez Andrzeja zdjęcia świadczą o tym, że jest dobrze. Po przecięciu wstęgi został nam jeszcze z pieczołowicie wszystko opstrykującym Mielem moment na pogadanie z Andrzejem i resztą ekipy o tym, jak do tego wszystkiego doszło oraz o kilku innych detalach. Przy okazji Andrzej, jak na bohatera dnia przystało, sklepał mnie w Tekkena. Potem jeszcze udaliśmy się na dworzec w Katowicach, Miela, który wytestował już do granic możliwości moją (uboższą od swojej) wiedzę na temat Snake Eatera, zostawiłem na pastwę Siemianowic i z radością w sercu wsiadłem do pociągu z grupą zabawnych osób (skrzypaczki światowej stawy, dziennikarza dyktującego tekst do Rzeczpospolitej przez komórę, jakąś amatorkę Belgii oraz pewną zgorzkniałą panią, ale to temat na osobną historię).
Po co ja to wszystko piszę, możecie zapytać. Czemu ma służyć tak wielka relacja z pozornie małego wydarzenia, możecie dociekać. Ano temu, że Andrzej Łapiński wzbudził mój niekłamany podziw i chciałem publicznie złożyć mu moje najszczersze gratulacje za wysiłek, czas i pomysł, jaki włożył w realizację akcji z konsolą w szkole. Takiego przykładu uporu i konsekwencji walczącego w imię najlepszej z konsolowych spraw nie widziałem jeszcze nigdy i dlatego właśnie Andrzejowi poświęcamy tutaj i teraz wiele miejsca. Nie wątpię, że chłopak zajdzie daleko, ale mam nadzieję, że ta historia zainspiruje Was do podejmowania się choćby zbliżonych przedsięwzięć. Oczywiście Andrzej nie zrobił tego wszystkiego sam i bez pomocnej kadry nauczycielskiej prawdopodobnie nic by z tego nie wyszło, ale tutaj już przekażę mikrofon naszemu bohaterowi. Tak czy inaczej – jeszcze raz wielkie słowa uznania i szacunku. Maksymalnego.
Bo chyba nikt nie posądziłby mnie o to, żeby wrzucać całą tę historię tylko po to, żeby pokazać urodziwą koleżankę z klasy Andrzeja na jednym zdjęć.

Banan

OCZAMI ANDRZEJA

Chciałbym pokrótce przybliżyć Wam historię tego jakże radosnego wydarzenia, jakim jest pojawienie się konsoli PlayStation 2 w mojej szkole. Tak naprawdę wszystko zaczęło się w lipcu 2003 roku, kiedy to jadąc autokarem na obóz kajakarski raczyłem się 54 numerem Neo+. W owym to numerze znajdował się artykuł Qoory, pt. „Graczu bądź widoczny", w którym to padło moje nazwisko ze względu na turniej TEKKEN'a 3 jaki w szkole zorganizowałem. Nie będę ukrywał, że miło mnie ta sytuacja połechtała, zwiększając apetyt na podobne akcje. Już kilka minut później wiedziałem, że przez najbliższy rok będę walczył o to, aby „Śniadek" (bo taką pieszczotliwą nazwę nosi moja buda) stał się pierwszą szkołą w Polsce, w której uczniowie będą mieli dostęp do tego rodzaju sprzętu. Jeszcze w wakacje z wygrzebanych na dziadkowym strychu desek zbudowałem szafkę, w której, jak wtedy mniemałem, pojawi się szareńkie PS one. Gdy po letniej przerwie w nauce pojawiłem się w chłodnych murach szkoły, zacząłem przygotowywać się do ataku na sekretariat, aby zaznajomić Pana dyrektora Mariana Sieniewskiego ze szczegółami akcji „Konsola w szkole?" (taką

Andrzej jest uosobieniem tych wszystkich cnót, które każdy młody człowiek powinien hołubić - jest rozwiązły, jak chce to nosi dres i ma nonszalancki sposób bycia. A nie, tak to wygląda tylko na tym zdjęciu. Ale poza nim Andrzej jest pełen także tych prawdziwych cnót.



Pan Prezydent miasta

Ekipa N+ w sile: Banan i Mielu

Wbrew pozorm to nie Boong-Ga...

wdzięcznie brzmiącą nazwę wkrótce akcja owa przyjęła). Uzbrojony w 58 numer Neo+ (gdzie znajdował się wywiad z Panem dyrektorem) oraz rozrysowanym na kartce planem akcji udałem się na, jak sądziłem, pewną śmierć. Jakże wielkie było moje zdziwienie, kiedy kochany Pan dyrektor nie tylko nie spławił mojej osoby, ale z całego serca w projekt się zaangażował, godząc się na zbiórkę pieniędzy wśród uczniów naszej placówki.

Już kilka tygodni po wizycie u dyrekcji szkoły akcja „Konsola w szkole" ruszyła pełną parą. W szkolnym sklepiku stanęła puszka z najbardziej znanym hydraulikiem naklejonym na przedzie, do której uczniowie (tylko z założenia) mieli wrzucać drobne pozostałe po zakupach. Nie licząc kilku filantropów takich jak Piotr Kuna czy Michał Engiel (dla dobra akcji zrezygnowali z kilku hamburgerów), większość z 12 złotych uzbieranych w wymienionym kartoniku to darowizna Pana ze sklepiku, dla którego wielkie Elo! Jak się za pewne domyślacie, nie za owe 12 zł kupiliśmy Czarnulkę. W wielkiej mierze wspomógł nas Samorząd Szkolny (a w szczególności moi ziomkowie z klasy Damian Pisarski oraz Anna Kusak) organizując dwie dyskoteki, z których kwota 100 zł uzbierana ze sprzedaży biletów przeznaczona została na naszą akcję (nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o tym, że po jednej z dyskotek na zasadzie przyjacielskiej pomocy myłem podłogi w męskiej toalecie – Pan woźny chciał nawet, abym wyciągał pety z pisuarów - „o nie! bez przegięć panie woźny").

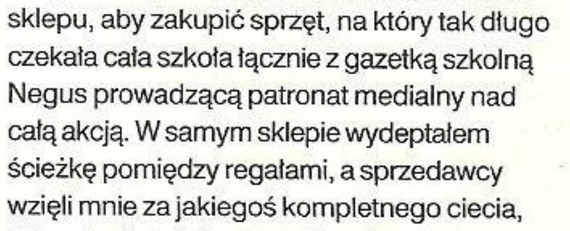
Kolejną grupą, która swój żywot wiedzie w murach „Śniadka", a która wniosła niewątpliwy wkład pieniężny (ok. 100 zł) oraz duchowy w realizację akcji „Konsola w szkole" są Gracze. Umyślnie napisałem z wielkiej litery ze względu na to, iż utworzyli oni dosyć zwartą, około dziesięcioosobową grupę, która udział wzięła w dwóch turniejach, tym razem zorganizowanych na pożyczonej (dzięki Hanz) PS2. Dnia szóstego grudnia zeszłego roku, kiedy to odbył się turniej, graliśmy w Tekkena 4. Emocje były porównywalne do zeszłorocznych, z tym, że atmosfera była raczej świąteczna ze względu na śnieżną mikołajkową pogodę. Chyba najmocniejszym punktem owego turnieju był fakt, że na chwilę przed rozpoczęciem turnieju na jakieś 15 min. zabrakło prądu, co niewątpliwie podniosło poziom adrenaliny przynajmniej w moim krwioobiegu. Okazja do przeprowadzenia kolejnego, trzeciego już turniej gier video w naszej szkole pojawiła się nader szybko. W dzień maturzysty, kiedy w szkole rządzili czwartoklasiści, przebrani za diabły zasiedliśmy w dobrze nam znanej pracowni anglistycznej, aby po raz kolejny zmierzyć się o tytuł „mistrza żelaznej pięści". Jakże ogromne było moje zdziwienie, kiedy płytka z grą (dodam, że oryginalna) odmówiła posłuszeństwa. Przez chwilę myślałem nawet, że ci wszyscy napaleni na granie faceci zrobią ze mnie krwawą miazgę ze względu na to, iż turniej w dynamicznego Tekkena zamienił się nagle w nudny turniej Pro Evo 2 (nudny ze względu na specjalizację kolegów graczy oraz tempo rozgrywki). Na szczęście po raz kolejny przyszli mi z pomocą Adam Hanuszkiewicz oraz Tomek Orzechowski (od początku odpowiedzialni byli za tworzenie przepięknych plakatów informujących uczniów o całej akcji). Tym razem zgodzili się przebiec około kilometra, aby przytargać do szkoły swojego Szaraka, na którym ku uciesze zgromadzonej gawiedzi rozegraliśmy turniej w Tekkena 3. W tym miejscu z całego serca dziękuje Pani mgr Śmiech, która to ani razu nie zawahała się użyczyć swojej pracowni rozszalałemu tłumowi roztrzepanych facetów, popierając tym samym naszą akcję wśród grona pedagogicznego. Jeżeli już przy gronie pedagogicznym jesteśmy nie mógłbym po prostu nie wspomnieć o Pani mgr Klein, która to od samiutkiego początku walczyła po naszej stronie, poświęcając nam nie tylko swoje czas, czy siły, ale również chłopaka. W tym momencie historia nabrała dosyć dziwnego biegu.

W lutym siedząc na lekcji biologii zadałem pytanie mojemu przyjacielowi Arturowi Dziembale czy wierzy w ogóle w to, że kiedyś kupimy tę konsolę. Odpowiedział, że tak, ale chyba dopiero w III klasie. Jeszcze w tym samym dniu, kilkanaście minut później, spotkałem wspomnianą Panią mgr Klein, która pokazała mi ulotkę z pewnego supermarketu, gdzie PS2 miała kosztować 600 zł. Nie wiele myśląc zacząłem działać. Owo działanie polegało na płakaniu w pokoju Pana dyrektora, aby ten zgodził się przekazać 300 zł by już następnego dnia pojechać po czarne dziecko japońskich inżynierów. Tutaj właśnie nastąpiła kulminacja pomocy, jaką zaoferowało nam tych dwoje wspaniałych ludzi. Już następnego dnia siedziałem w szybkim wozie chłopaka mojej anglistki, gazując do owego supermarketu. Jadąc do celu byłem roześmiany, szczęśliwy, chciało mi się gadać o wszystkim. Nawet wchodząc do wnętrza sklepu, który wkrótce miał stać się grobowcem moich marzeń wierzyłem, że wyjdę z niego jako zwycięzca. Jednak tuż za automatycznie otwierającymi się drzwiami ujrzałem coś, czego nawet najstarsi górale by nie przeżyli. Na pięknie zaprojektowanym bilboardzie widniał napis „promocja PS2 wysprzedana". Gdy zapytałem się uprzejmego sprzedawcę o ilość sztuk w promocji, oznajmił, że było ich cztery.

W ten oto sposób w dwa kwadranse moje samopoczucie zasadniczo się zmieniło. Raz radość innym razem smutek – tak to ironicznie czasem w życiu bywa. Mój smutek mimo wszystko nie trwał długo, ponieważ już kolejnego dnia szalałem z radości, kiedy po spotkaniu z absolwentem naszej szkoły Panem Zbigniewem Pawłem Szandarem – prezydentem Siemianowic Śląskich budżet naszej akcji zwiększył się o kwotę, bagatela, 600 zł! Nie będę tu już rozpisywał się na temat niesamowitości przeżycia, jakim jest spotkanie i rozmowa z prezydentem miasta przy jego stole, w jego prywatnym gabinecie. Dość tego, że po wyjściu z Urzędu Miasta odstawiłem takiego dance'a, że aż się wszyscy ludzie wokół patrzyli, a Piotrek, który ze mną załatwiał tę sprawę, udawał, że mnie nie zna.

Zaopatrzony w niezłą roladkę udałem się do sklepu, aby zakupić sprzęt, na który tak długo czekała cała szkoła łącznie z gazetką szkolną Negus prowadzącą patronat medialny nad całą akcją. W samym sklepie wydeptałem ścieżkę pomiędzy regałami, a sprzedawcy wzięli mnie za jakiegoś kompletnego ciecia, który nic nie wie i o wszystko się pyta.

Mimo wszystko muszę przyznać, że jeden z panów znał się na rzeczy i nauczył mnie czegoś nowego. Mianowicie nie zdawałem sobie dotychczas sprawy z tego, że gier z PS2 nie można save'ować na memorkach z PS one, o czym uprzejmy pan w czerwonym uniformie nie omieszkał mnie powiadomić. W końcu wybrałem PS2 w zestawie z WRC2 oraz kartę pamięci, dokupiłem EyeToy'a z myślą o miodności tego produktu. W kasie po prostu myślałem, że się rozpłaczę, kiedy kasjerka zażądała tysiączka z hakiem (i to takim solidnym, że słonia można by powiesić).



Nawet nie wiecie, jak ciężko wydaje się cudze pieniądze. Pierwszego dnia po przyjściu do budy rozegraliśmy kilka partii w EyeToy: Play, na co, ku mojemu zdziwieniu, załapały się również nauczycielki (brawo dla pań Śmiech, Cierpiał i Rząd). Nie będę już zanudzać Was opowieściami o tym jak spalił się telewizor, na którym mieliśmy grać na korytarzach oraz o tym, że nowy nie mieścił się w przygotowanej przeze mnie szafce. Nie wspomnę również ile wysiłku oraz e-maili kosztowało mnie zaaranżowanie naszego spotkania z załogą Neo+. Nie powiem słowa o przedstawieniu, licznych próbach, rozmowach z nauczycielami i dyrekcją, bo to też jest średnio ciekawe. Dodam tylko, że solidnie się zmęczyłem i chętnie sobie pogram. Tak pokrótce wygląda historia akcji „Konsola w szkole" – a ja tam byłem miód i wino piłem.

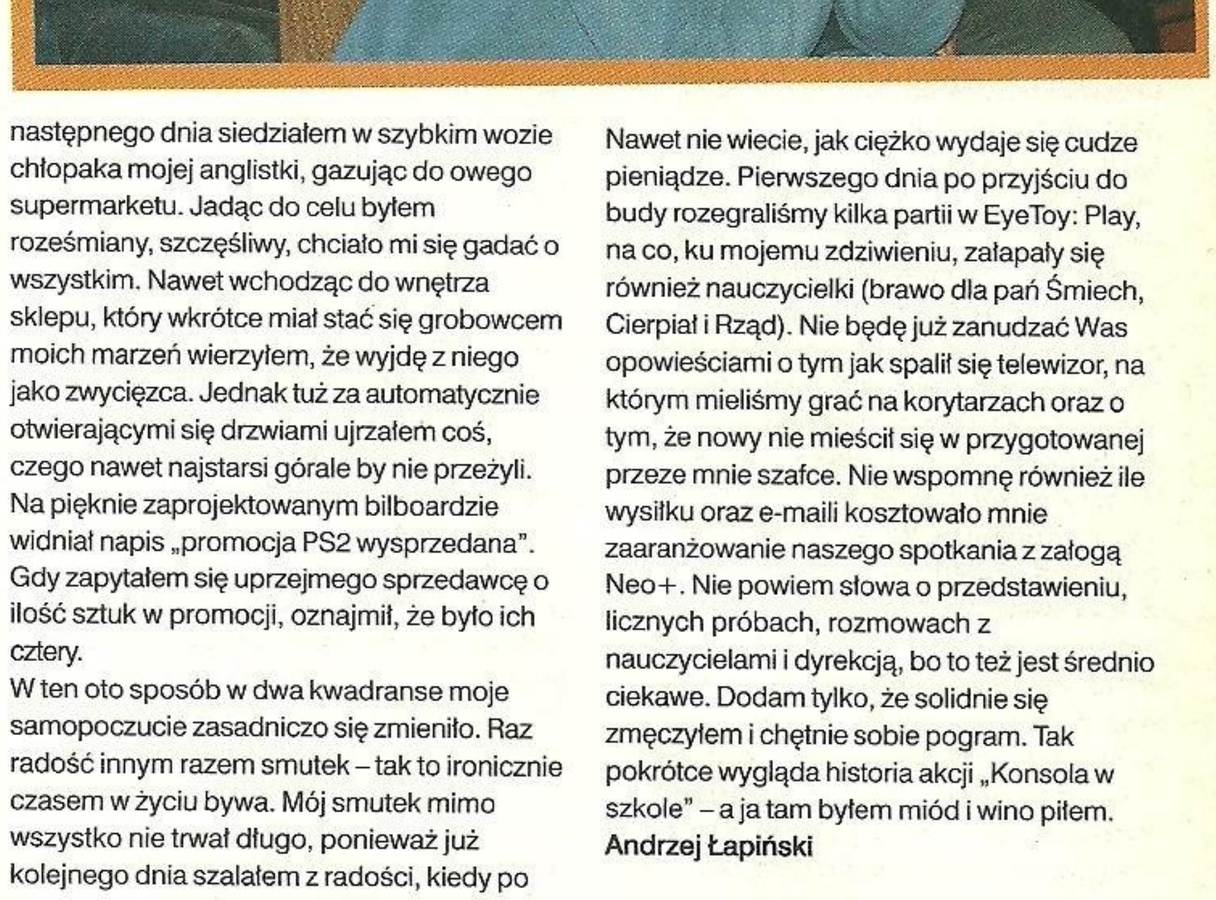
Andrzej Łapiński

OCZAMI MIELA

„Z Neo Plus przez szkoły Polski". Nigdy nie sądziłem, że to zabawne hasełko wymyślone przez Banana w pięćdziesiątym numerze N+ stanie się rzeczywistością. Pod koniec kwietnia miałem okazję przekonać się, co znaczy prawdziwa miłość do konsol i upór w dążeniu do zdobycia wymarzonej maszynki. Z dumą ogłaszam, że w Siemianowicach Śląskich jest pierwsza w Polsce szkoła, w której można pograć na PlayStation 2. Wraz z Bananem miałem przyjemność uczestniczyć w oficjalnym otwarciu sali przeznaczonej do szarpania na konsolce.

Nieczęsto spotyka się takich ludzi jak Andrzej Łapiński. To właśnie dzięki niemu w liceum w Siemianowicach znalazła się peesdwójka. Być może pamiętacie go z listów, w których pisał o turniejach Tekkena organizowanych w szkole, a także z wywiadu z panem dyrektorem. Warto zapamiętać jego nazwisko. Jak dla mnie to, co uczynił Andrzej, to absolutna rewelacja. Udało mu się spełnić marzenie, jakim był zakup PS2. Musiał do tego przekonać nauczycieli, a także swoich znajomych, co wcale nie jest takie proste. Oczywiście musiał też pogodzić naukę z realizacją swych planów. Andrzej powiedział mi, że tak bardzo się w to zaangażował, bo sam nie ma konsoli i chociaż tak chciałby sobie zrekompensować jej brak.

Gdy myślę o odwiedzinach w siemianowickim liceum, żałuję, że nie mieliście okazji zobaczyć tego, co tam się działo. Widok nauczycielek rywalizujących z kolegami po fachu podczas zabawy EyeToy'em, czy fantastycznie wyreżyserowany spektakl o światku konsol w Polsce i w Stanach rozbawiły nas do łez. Świetnie prezentuje się specjalnie przygotowana do grania sala. No i do tego dochodzą orientujący się w temacie konsol nauczyciele oraz dyrekcja szkoły. Widać, że Andrzej potrafi zarazić otoczenie swoją pasją. A przekonanie prezydenta miasta, by wsparł finansowo pomysł jest godne oklasków. Oby więcej takich osób jak Andrzej.


Gulash jakoś nie do końca mi wierzył, że przy wyborze tego zdjęcia kierowałem się tylko i wyłącznie chęcią przedstawienia mniej widocznych ról męskich w spektaklu przygotowanym na okoliczność ukonsolowienia szkoły, ale Wy na pewno mi uwierzycie.

A otóż i mała cela, w której złapani na paleniu papierosów uczniowie odbywają... A nie, zaraz.ą To nasz mała salka konsolowa! Niech nie zwiodą was kraty - wyjść jest zapewne łatwiej, niż wejść.

forum

Wypowiedzi z www.neo-plus.pl/forum

Oto premiera działu poświęconego najciekawszym (i nie tylko) tematom poruszanym na naszym forum [www.neo-plus.pl/forum], który sporadycznie będzie pojawiał się w magazynie. Aha. Nie przejmujcie się, gdy Wasze teksty wyglądają „odrobinkę" inaczej niż w oryginale – korekta czuwa i poprawia Wasze największe ortograficzne i nie tylko kalafiory. Jeżeli czujecie się tym pokrzywdzeni... dajcie znać, a od następnego razu teksty będą szły w oryginalnej pisowni ;)

Topic: Odzew do tekstu Grabarza...

Pełna powaga - temat rzetelności i obiektywizmu recenzji poruszył naszych forumowiczów. Na forum dyskusja nadal trwa, a przewagę wydają się zdobywać zwolennicy... i tu zaskoczenie – subiektywizmu.

Squall: Jasne, że recenzje mogą być obiektywne. Najlepszym przykładem jest pismo „...". Recenzje w tej gazecie są do kitu, ale za to są obiektywne. Bo właśnie „szajskość" tekstu jest ceną za obiektywizm. Teksty w stylu: „Program instalacyjny uruchamia się automatycznie po włożeniu płytki do napędu" są wszechobecne i aż rzygać się chce, gdy się je czyta. No, ale obiektywizm jest. Pytanie – po co?

Gryzior: Recenzja powinna być jak najbardziej subiektywna IMO. Jeśli ktoś pisze, że: „animacja zarywa, kiedy na ekranie króluje większa zadyma", albo: „szkielet gry został żywcem przeniesiony z poprzedniej części", to mi wystarczy. Mam jasno podane pewne fakty odnośnie gry, których na pudełku, ani w instrukcji nie przeczytam. Dystrybutor też niekoniecznie udzieli mi takiego info. Co jeszcze obiektywnego można wcisnąć? Średni framerate i liczbę polygonów przypadających na jedno drzewo? Ale to są liczby. Recenzja, jak napisał Grabarz, musi do pewnego stopnia jarać delikwenta, wciągać go w temat i zachęcać bądź też zniechęcać do kupna danej gry. A liczbami to się akurat jara ten stereotypowy pecetowiec, który w konsolowych legendach dostaje świńskich myśli na wieść o nowym procku XXX GHz. No pomyślcie sami. Opowiadacie kumplowi o tym, jak się gra w jakiś tam tytuł, że iksem się strzela, a dwa razy iks to skok i nie wtrącacie, że „sterowanie jest kulawe". ?rzecież jakieś refleksje same się nasuwają. Recenzja ma za zadanie coś ocenić i nie widzę powodu, dla którego miałaby nie zawierać osobistych przemyśleń autora, jeśli popiera on swoje zdanie argumentami wyciągniętymi bezpośrednio z gry. To chyba o to właśnie chodzi. Końcowa ocena również nie może być obiektywna i Grabarz dobrze wyjaśnił dlaczego. Ale z tego co widzę, prawie wszyscy się zgadzają z opinią Grabarza i ja też.

Blizzard Beast: [...] Panie Grabarz, bardzo pan się myli pisząc, że nie można niczego obiektywnie ocenić, bo naprawdę wieeele można napisać kierując się obiektywizmem, a dając czytelnikowi nie tylko informacje, ale także możliwość własnego się do czegoś ustosunkowania. Ile razy to było, że muzyka to jest taka a nie inna. Ktoś mi może napisać, że w tej grze muzyki się nie da słuchać. Potem na przykład pisze mi o Wipeoucie i się zachwyca, więc zaczynam się zastanawiać - jaka jest w tej poprzedniej grze, bo może nie jest zła, tylko tego pana przyćmiło, bo np. nie było to techno. A gdyby mi napisał JAKA jest muzyka, a nie czy mu się PODOBA, to po pierwsze, byłby obiektywny, a po drugie ja bym wiedział, czy mi się może podobać czy raczej nie. Sytuacja z grafiką jest jasna – antyaliasing należałoby po prostu wymieniać, jako obiektywny fakt, a nie zbywać kwestie grafiki skalą – podoba mi się – nie podoba. Bo zakładam, że recenzent jest na tyle obeznany, żeby potrafić rozróżnić, że gra ma grafikę technicznie mizerną, od faktu, że jemu np. nie podoba się styl, design, itp. Co do długości gry – zasada jest zdaje się prosta, im gra zapewnia więcej zabawy za te same pieniądze, tym lepiej. To że ktoś nie ma wiele czasu, to jego prywatna sprawa. Więc w kwestii recenzenta jest tylko napisać ile gra trwa, a nie czy to dużo, czy mało – to sobie czytelnik dopowie sam, bo każdy z nas indywidualnie może sobie na takie pytanie odpowiedzieć dużo lepiej, niż zrobi to recenzent za nas.[...]

Ashar: Recenzja powinna być obiektywna z delikatną nutką subiektywizmu. Gdy jest odwrotnie, wychodzą czasem niemałe kwiatki.

Akuma: Pamiętam, jak kiedyś czytałem recenzje FF8 w pewnym piśmie (nieważne, w którym – to nie ten topic, aby to roztrząsać) i była to recenzja napisana w sposób maksymalnie obiektywny. Została przedstawiona historia, postacie, podany gatunek gry, opis ładnej grafiki i... koniec. Był to po prostu zbiór faktów bez wypunktowania plusów i minusów, czy przemycenia w tekście jakiś ciekawszych myśli. Wniosek jest jeden – takich recenzji nie da się czytać!
A teraz coś o ocenach i opiniach graczy na ich temat. Osoby, które piszą teksty w stylu „daliście grze za małą ocenę itp." utożsamiają ostateczną ocenę gry z numerkiem w ramce. Tymczasem tak nie jest. Czytając daną recenzje sam wybieram z tekstu interesujące mnie informacje i w myślach buduję ocenę danego tytułu. Różne informacje przekazywane przez recenzenta w tekście mają dla mnie różną wartość. Jest kilka czynników, które są dla mnie absolutną podstawą i jeśli gra ich nie zawiera nie ma u mnie szans. To są fundamenty – wypadałoby teraz dobudować resztę. Dochodząc do wniosku, że „jestem tą grą zainteresowany" musze uzupełnić jej obraz o wszystkie małe niuanse i szczególiki. I w tym miejscu przydaje się dobry recenzent, który je wyłapie, oceni i doda coś od siebie na ich temat. I tak oto mam swoją ocenę – niekoniecznie zgodną z tą w ramce.
I jeszcze coś na koniec – Grabarz wspomniał o doświadczeniu recenzenta. Tymczasem jest też doświadczenie gracza, który potrafi sam ocenić grę, sam wyciągnąć wnioski, ogólnie – myśleć samodzielnie. Doświadczenie to polega między innymi na tym, aby wśród medialnego szumu wokół gier wyłapać właściwe informacje o wartościowych produktach i odrzucić crapy kreowane na hity. Po to jest właśnie ocena w postaci cyferki – gdy spece od marketnigu będą chcieli sprzedać nam swój produkt (grę) przypomnimy sobie ocenę i ochłoniemy (jeśli ofkorz, nasza własne ocena pokrywa się z oceną recenzenta).

Topic: Ginące serie

Coś się kończy i coś się zaczyna - tak było, jest i będzie. Nowe wypiera stare w każdej dziedzinie życia. Wypowiedź Senseia bliska jest filozofii N+...

Wonsak: Stare serie umierają! Najpierw Tomb Raider – jestem (byłem) fanatykiem tej serii, a ostatniej części nawet nie ukończyłem! Nie wiem dlaczego ludzie odpowiedzialni za tą serię tak to sknocili ale stało się i Tomb Raider umarł, albo raczej jest już w stanie agonalnym. Drugą serią jest Resident Evil. To prawda że, czwórka będzie ciekawa, ale exclusive Capcomu pozostawię bez komentarza) ale to, co odczułem po zagraniu w RE: Outbreak to jeden wielki niesmak i zdegustowanie. Czekałem na ten tytuł z upragnieniem, a okazał się totalną klapą. Piękna grafika, pomieszczenia z RE2 i wiele innych cudnych rzeczy nie jest w stanie się przebić przez mozolność rozgrywki (20 sekund na doczytanie małego pokoiku to chyba jakiś żart?), brak save'ów, ale najgorsze jest to, że nie można się wczuć w grę przez ciągle gadające „towarzyszące postacie" – to po prostu jest irytujące i tyle. Te „nowatorskie" pomysły przyćmiły przepiękną grafikę i zniszczyły moją wiarę w serię.

Eldarion: Co do Tomb Raidera to się zgadzam, po drugiej części olałem tę serię, ale co do Residenta to już nie. Mam gacka – Resident Evil 1 jest świetny, Tak samo jak RE0. W przypadku Outbreaka gra w pojedynkę rzeczywiście nie ma sensu (brak sensownego scenariusza i te loadingi), ale to taki sieciowy sidestory, no a czwóreczka zapowiada się wyśmienicie. Do wymierających serii dodałbym Suikodena (przejście w 3D nie wyszło tej grze na dobre), Ridge Racera (kiedyś to była najlepsza seria arcade, a teraz...) Crasha (w przyszłości pewnie Jak & Daxter odpadną, jak się za nich weźmie inny developer) i niestety Final Fantasy (tak mi mówią kumple z PS2)...

Sensei: Biadolicie jak nie z tej ziemi. W każdej sferze życia coś się kończy i coś się zaczyna, nie omija to również naszego ulubionego rynku konsolowego. Choć samemu trudno mi się z tym pogodzić, jako że czasem łapią mnie ataki nostalgii i w co drugim zdaniu wypowiadam tekst w stylu „kiedyś było lepiej", coraz bardziej staram się z tym oswoić. Upadają nawet najwspanialsze cywilizacje, a na ich szczątkach powstają nowe. Tak samo jest z grami – jakaś seria się kończy, aby na jej miejsce powstała nowa, świeża produkcja, choć bazująca na swoim pierwowzorze. Można się zastanawiać czy to lepiej, czy gorzej, choć i tak postępu nikt nie zatrzyma.
Dobrym przykładem na ewolucję, która odbiła swoje piętno na przykładowym gatunku beat'em up jest Viewtiful Joe. Najpierw były klasyki w stylu Final Fight, potem Cadillacs & Dinosaurs (zdaje się, że własnie od Capcomu), a teraz mamy bazę w postaci tych gier, wzbogaconą o masę nowych patentów i produkt o nazwie VJ. Ewolucja i postęp w pozytywny sposób podziałały na ten gatunek. I nie tylko na ten. Nie ma co się użalać nad tym, że Tomb Raider stoczył się i umiera. W zamian za to macie multum innych pozycji TPP.
Choć słowo „umiera" w ogóle mi się nie podoba. Raczej te tytuły przechodzą do gabloty zwanej „Hall of Fame" i nie umierają, bo są w Nas - Graczach. Stają się ponadczasowe, tak jak poezja.
Na koniec powiem tak: patrzmy w przyszłość radując się nowymi grami, a zarazem pamiętajmy o przeszłości, ale się nad nią nie rozczulajmy.

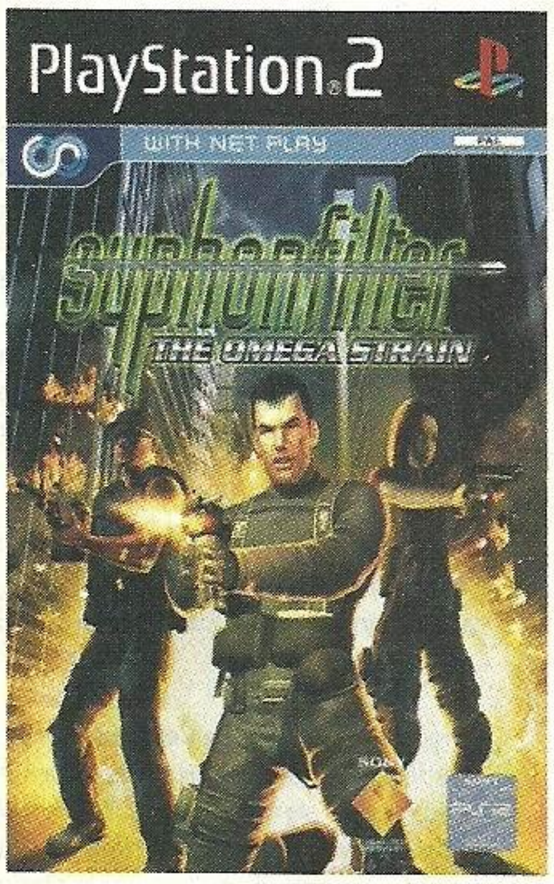
Gryzior: Ja przy Code Veronica miałem już serdecznie dosyć tego Residenta, w którym zakochałem się dawno temu. To tak jakby pójść z babką swojej koleżanki do knajpy. Dlatego cieszę się na myśl, że Capcom postanowił tak gruntownie przemodelować swoją serię i gorąco im kibicuję.
Wracając do tematu – coś chyba jest w tym „umieraniu". Jakoś tak wypada, że po pewnym przełomowym momencie dla każdej serii, kontynuacje zazwyczaj zbierają mniej lub więcej obelg. Przykłady? Proszę bardzo – Tomb Raider (po jedynce, ew. dwójce), RE (po dwójce), Silent Hill (po dwójce), Final Fantasy (po siódemce), MGS (po tym psxowym). Najlepiej maja się tutaj mordobicia i PESy, ale też da się znaleźć jakiś przykład – Tekken 4 czy Mortal Kombat 4. Nie znaczy to, że są to gorsze gry (chociaż w kilku przypadkach to ewidentne, jak np. MK4 czy SH3, ze o FFX-2 nie wspomnę, bo ta pozycja chyba nie powinna być traktowana jako pełnoprawny FF), po prostu pokazuje, jak trudno powtórzyć raz osiągnięty sukces i jak łatwo się na tym przejechać. Bo niby gra jest świetna, ale już można się do czegoś przyczepić, najczęściej patrząc przez pryzmat poprzednich odsłon. Dwa – zmęczenie materiału. W czasach pierwszych dwóch Silentów nigdy nie sądziłem, że będę miał dosyć oglądania tych health drinkow i machania gazrurką, a odkąd Konami przyjęło filozofię „nowy Silent co rok", to już podświadomie mi to wychodzi bokiem. Dlatego tak bardzo wierzę w RE4 i w to, że gra osiągnie sukces. Może na przykładzie Capcom inni developerzy zobaczą, że ich serie potrzebują całkowitego odświeżenia i zupełnie nowych pomysłów?
No i trochę przesada z tym umieraniem...
Jak na razie to chyba tylko Tomb Raiderowi się zmarło, co mnie nie rusza. Ale należało mu się. Najpierw pięć gier, z których pierwszą można nazwać przełomem, następne to zwykłe odcinanie kuponów, a potem nextgenowy TR, bardzo nieudolnie próbujący wprowadzić jakieś innowacje i znaleźć sobie miejsce na rynku. Jaki byłby sens robienia kolejnej części, skoro już poprzednia nie była w stanie konkurować z najlepszymi, a sentyment fanów Lary również zdawał się wyczerpywać? [...]
No ale poczekajmy, sprawdzimy i starym polskim zwyczajem ponarzekamy.

KONKURS

Do wygrania: trzy egzemplarze

Syphon Filter: The Omega Strain

na PlayStation 2



Pytanie: Jak nazywał się bohater trzech części Syphon Filter wydanych na PS one?

a) Jake Krussel
b) Gabe Logan
c) Peter North

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2zł + VAT.
Usługa dostępna w sieciach ERA/Plus/IDEA.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

KONKURS

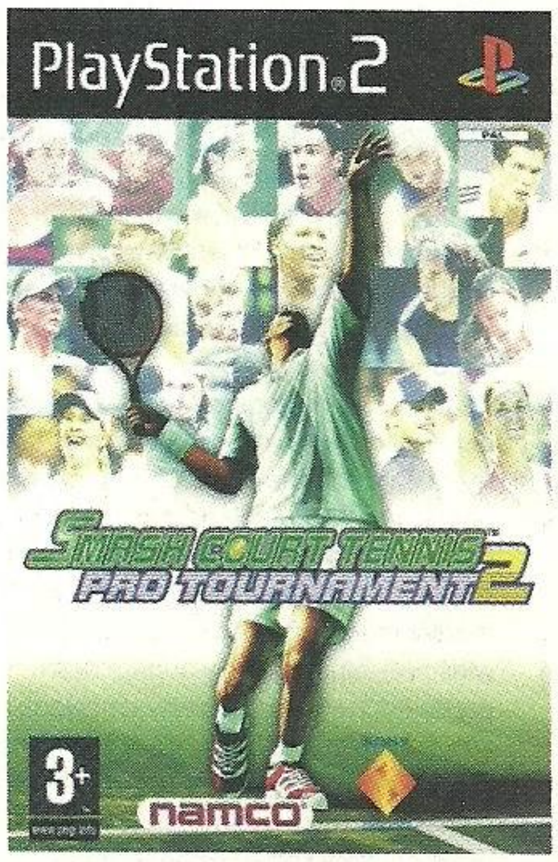
Do wygrania: trzy egzemplarze

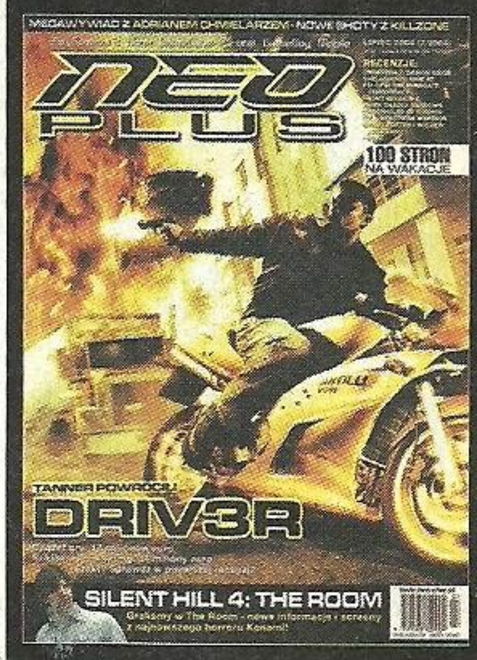
SMASH COURT TENNIS Pro Tournament 2 na PlayStation 2

Pytanie: Jak ma na imię siostra tenisistki Venus Williams?

d) Sarah
e) Somalia
f) Serena

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)





nr 67 lipiec-sierpień 2004
(07/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik,

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Z CYKLU TYLKO U NAS NAJTANIEJ POLECAMY:
TWIN CALIBER 69 ZŁ. Z AKCJĄ JAK TRZEBA

TERAZ SAME KILLER CENY KILLER! KILLER! KILLER!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

▶ WSZYSTKIE CENY MAMY SUPER ALE TE SZCZEGÓLNIE KILLERSKIE ZAZNACZYLIŚMY ZNACZKIEM „KILLER":

SUPER

Colin 4

Forbidden Siren

WRC 3

007 Everything or nothing

Manhunt

Primal

Maximo vs Army of Zin

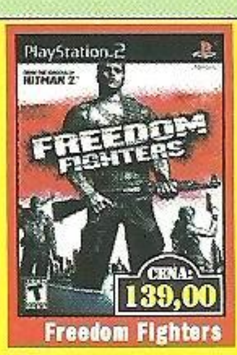
Legacy of Kain Defiance

HIPER

Pro Evolution Soccer 3

Gladiator

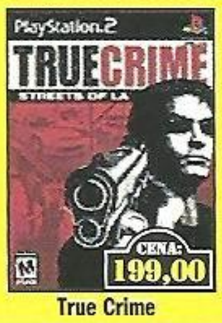
Mafia



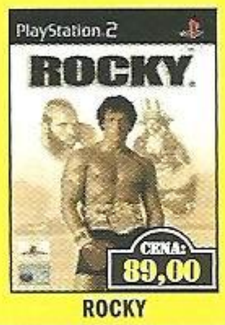
Freedom Fighters

JAK 2 Renegade

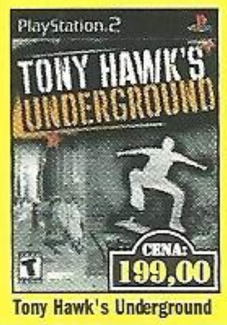
Kill Switch



True Crime



ROCKY



Tony Hawk's Underground

UEFA 2004

GTA Vice City

Virtua Fighter 4 Evolution

Soul: Calibur 2

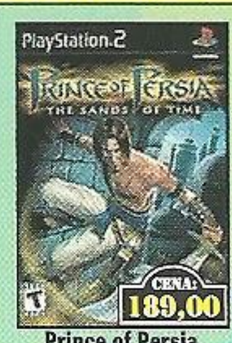
Need for Speed Underground

Desert Storm 2

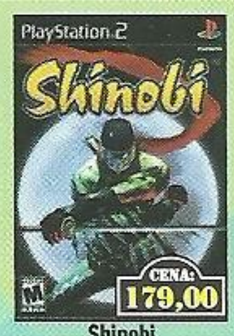
Lord of the Rings Return of the King

Medal of Honor Rising Sun

Castlevania lament of innocence



Prince of Persia



Shinobi

Baldurs Gate Dark Alliance II

Final fantasy x-2

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

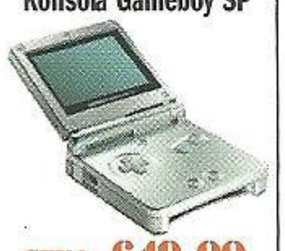
DRIVER 3 - . Zamów juz teraz!	Bionicle 119	Pro Evolution Soccer 2 .. 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199
Sleed Storm 39	Conflict Desert Storm ... 119	Silent Hill 2 Directors Cut.. 149	Italian Job 199
FIFA World Cup 2002 39	Crash Bandicot	Worms 3D 149	**LMA Manager2004** 199
Die Hard Vendetta 59	Wrath of Cortex 119	Dancing Stage Fever 159	NBA live 2004..... 199
Pro Evolution Soccer..... 59	Evolution Skateborading . 119	Futurama 159	NBA 2K3 199
Simpson Skateboarding... 59	Evolution Snowboardnig . 119	Harry Potter i kamień	NHL 2004..... 199
Castleween..... 69	Ferrari f355 119	filozoficzny (PL)..... 159	Metal Gear Solid Subst.. 199
King of Route 66..... 69	GTA 3 119	Harry Potter Quiditche... 159	Midnight Club 2 199
Smugglers Run 69	Gran Tourismo 3..... 119	**Mision Impossible**	Monsters inc 199
Twin Calibre 69	Jak and dexter..... 119	**Operation Surma** 159	Silent Hill 3 199
Whiteout 69	Jimmi Neutron 119	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Sims Poza domem..... 199
Getaway 79	Max Payne 119	Total Club Manager 2004 . 159	Spy Hunter 199
GT Concept..... 79	NBA Live 2003 119	Ninja Assault 169	Tomb Raider
James Bond 007 Night Fire 79	Pirates:legend of blue cat 119	SOCOM 2 169	- The Angel of Darkness . 199
Lake Master EX..... 79	Resident Evil Survivor2: CV.. 119	Blood Roar 4 179	Time Crisis 3 199
Lord of the Rings Two Towers 79	Robin Hood Defender	NBA Street 179	**Zone of the enders**
Maximo 79	of Crown..... 119	Syberia 179	**2nd Runner** 199
Medal of Honor Frontline.. 79	Summoner 2..... 119	FIGHT NIGHT..... 185	Wolfenstein..... 199
NBA LIVE 2002..... 79	Tekken Tag Tournament.. 119	UEFA EURO 2004 185	X-MEN 2:
Rayman Revolution 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	Onimusha Blade Warriors 185	Wolverines Revenge 199
Ratchet & Clank 79	Turok Evolution..... 119	Bloodrayne 189	Warhammer 40K
Resident Evil	Final Fantasy X 129	Breath of fire 189	NBA Live 2003 209
Codename Veronica. 79	Kingdoms Heart 129	Chaos Legion 189	Mafia 209
Robot Warlords..... 79	Klonoa 2 129	Lego Racers 2..... 189	Fallout Brotherhood of steel 218
TOCA Race Driver 79	Lord of the Rings 129	Sly Raccoon 189	Project Zero 2 219
WRC 2 Extreme..... 79	Monster Jam Destruction . 129	Simpson Road Rage 189	Crimson Butterlfly..... 218
Harry Potter i Komnata	Rally Fusion:	War of the Monsters 189	Beyond Good and Evil ... 219
tajemnic 89	Race of Championship .. 129	Alien vs Predator 199	Dragon Ball 2 Budokai Z . 219
Thunderhawk 89	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Alpine Racer 3 199	Broken Sword
Colin 3 99	Dead or Alive 2..... 139	Amplitude..... 199	Sleeping Dragon 219
Crashed 99	Splashdown 2 139	Ape Escape 2 199	Tak & the power of Juju . 219
ESPN NBA 99	Auto Modelista 149	Battle engine aquila..... 199	Formula One 2003..... 219
ESPN NFL 99	***Burnout 2***..... 149	Bloodrayne 199	Legacy of Kain Defiance . 199
ESPN NHL 99	Casper 149	Capcom vs SNK..... 199	Max Payne 2..... 219
Lego Drome Racers..... 99	Hulk..... 149	Contra 199	Sphinx & Cursed Mummy 219
Magix Music Maker 99	RYGAR 149	Commandos 2 199	Star Wars CLONE WARS . 219
Scooby Doo Night of 100	Ultimate Fighting	Dino Stalker..... 199	XIII 219
Frights 99	Championship..... 149	Dogs Life 199	Black and Bruised..... 229
StarTrek Voyager 99	Chessmaster 149	Enter the matrix 199	Dragons Lair 3D 229
WRC..... 99	Gift 149	EYE TOY GROOVE 199	Ghost Hunter 229
James Bond 007	**Destruction Derby**	Fire Warrior 199	Ratchet and Clank 2 229
Agent Under Fire..... 109	**Arenas** 149	Gladius..... 199	Sonic Heroes 229

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Britney's Dance Beat 69,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Pokemon Rubby ... 199,9
Batman Vegeance .. 119,9	Castlevania 159,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Breath of Fire..... 99,9	Chessmaster..... 99,9	Hulk..... 99,9	Smuggler's Run 99,9
	Doom 2 99,9	Iridion 2..... 99,9	Spy Hunter 99,9
	Driven 99,9	Jazz JackRabbit ... 149,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
	Extreme Ghostbusters 99,9	Lord of The Rings ... 99,9	Sum of all Fears 69,9
	Final Fantasy Tactics 209,9	Lost Vikings 99,9	Super Mario 189,9
	Golden Sun 2 189,9	Mega Man 2 99,9	Tarzan 129,9
	Gremlins..... 99,9	Mortal Kombat Deadly	Shinobi 99,9
		Alliance 149,9	The Scorpion King.. 169,9
		Moto Racer..... 99,9	Rainbow Six 169,9
		NBA Jam 2002 99,9	Turok Evolution 99,9
		Next Generation Tenis 99,9	Wario Land 4 189,9
		NFS Underground .. 158,9	Wofenstein 3D 119,9
		Pinball Challenge ... 99,9	Worms World Party . 119,9
		Pink Panther Pinkadelic	Zone of the enders . 169,9
		Pursuit..... 99,9	

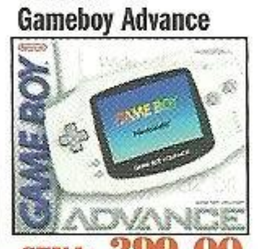
KONSOLE

Konsola Gameboy SP



CENA: 649,00

Konsola Gameboy Advance



CENA: 399,00

EYE TOY
Zabawne gry z kamerą, która jest w komplecie.
CENA: 229,00

KONSOLE
PS2+joypad Sony+Gra
CENA: 1049,00

Dostawa kurierem gratis!

CENA: 799,00
PS2 Srebrna +2 joypady Sony + port IrD
CENA: 1189,00

MGS Twin Snakes 219 | Harvest Moon 219 | Mortal Kombat 139

FF Crystal Chronicles 189 | NFS Underground 149 | BMX XXX 119

1 Karta pamięci do PS2 8MB oryginał kosztuje 119,- a 2 szt. tylko 199,- :)

PS ONE

Action Bass..... 69,9	Delta Force Urban Warfar 99,9	G-Police 2: Weapons of	Megaman X 5 49,9	Saga Frontier 2 159,9	PGA Tour Golf..... 69,9
Alone In The Dark 99,9	Destrega 99,9	Justice 149,9	Micro Maniacs..... 69,9	S.C.A.R.S. 65,9	Time Crisis 99,9
Army Men Team Assault . 89,9	Die Hard Trilogy 2 99,9	Gran Turismo 2 99,9	Mike Tyson Boxing..... 99,9	Shadowman 59,9	Toca 2..... 69,9
Barbie Race & Ride ... 119,9	The Dukes Of Hazzard .. 59,9	Guilty Gear 59,9	Millenium SoldierExpend 139,9	Sheep 58,9	Tony Hawk Pro Skater 4 . 99,9
Blaze & Blade..... 149,9	Egypt II The Heliopolis	Gungage 59,9	Monsterseed 99,9	Silent Bomber 99,9	Toshinden 4..... 99,9
Bond 007:	Prophecy..... 69,9	Hoobs 99,9	Mountain Bike..... 69,9	Sled Storm..... 58,9	Triple Play
The World is not enought 39,9	Equestriad 2001 59,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9	NHL 2000 Live..... 99,9	Smurfs 99,9	Baseball 2000 99,9
Buster and	Evo's Space Adventure .. 49,9	Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9	One Piece Mansion 59,9	Speed Freaks..... 69,9	UM Jammer Lammy 99,9
The Beanstalk 119,9	Formula 1 2001..... 99,9	In Cold Blood..... 79,9	PGA European Tour Golf . 69,9	Star Wars Demolition... 69,9	Urban Chaos 139,9
California Surfing..... 59,9	F1 Champ. Season 2000. 59,9	Jinx..... 99,9	Pipe Mania 3D..... 59,9	Star Wars:Phantom	Vanishing Point 69,9
Carmageddon..... 69,9	Fade To Black..... 69,9	Kiss Pinball..... 69,9	Premier League Manager 59,9	Menace..... 99,9	Victory Boxing 69,9
Chase The Express..... 59,9	Fear Effect2: RetroHelix 159,9	Kotobuki Grand Prix.... 69,9	Puzznic 49,9	Stock Car Racing 69,9	WCW Mayhem 99,9
Cleopatra Fortune..... 69,9	Fifa 2004 69,9	Kurushi Final..... 139,9	Railroad Tycoon 2 69,9	Stuart Little 2 99,9	Winnie the Pooh 99,9
Colin Mcrae 2 109,9	Final Fantasy IV+V Anthology.	Lego Island 2..... 128,9	Rapid Racer..... 65,9	Sven-Goran Eriksson's World	Wipeout..... 99,9
Crash Bandicoot 2..... 99,9	 119,9	Lego Racers..... 128,9	Rayman 1 & Rayman 2 . 119,9	Challenge 59,9	Worms Pinball 99,9
Crash Bash 99,9	Final Fantasy IX..... 159,9	Le Mans 99,9	Rayman..... 69,9	Syphon Filter 2 & In Cold	World Snooker 69,9
Crash Team Racing 99,9	Final Fantasy Origins .. 129,9	Lost World:Jurassic Park 59,9	Rayman Junior..... 69,9	Blood..... 129,9	WRC Arcade..... 119,9
Crisisbeat 69,9	Firebugs 119,9	Martin Gothic Unification 69,9	Rollcage 69,9	Tekken 3 99,9	Xevious 3D/G+ 89,9
Dancing Stage	Football Manager 2000 . 58,9	Medal of Honor Underground.	Roswell Conspiracies Aliens,	Magical Tetris Challenge. 99,9	
Euromix+mata 179,9	Forsaken 129,9	 69,9	Myths & 99,9	Tiger Woods 99	

TOCA 2

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Tony Hawk Pro Skater 4

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAX

www.fajny.pl

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

DEATH'S RIGHT HAND

"CRIME DOESN'T JUST PAY....
IT PAYS WELL."
-JERICHO